
万水电脑游戏软件宝典系列
电脑游戏
梨花宝典
高晶 编著
■讲解游戏攻略
■介绍游戏心得
■告知游戏秘技
中国水利水电出版社
M.A.X
Age of Empires
The Lost Land
FIFA: Road to World Cup 98
Interstate 76
星际战将之
98

目　录

第一章　电脑游戏的全攻略

第一章

电脑游戏的全攻略

大海战

Battleship

一、游戏简介

由美国 Hasbro Interactive 游戏公司出品的游戏。它在游戏过程中加入了 SVGA 画面以模拟海战，并有真实出色的音效，因而很符合那些酷爱军事题材类游戏的玩家。游戏主画面设置在 640×640 大小的方格内。

二、完全攻略

游戏分为"单独任务"(Solo Game)与"联网对战"(Multiplayer Game)。在"单独任务篇"中，选择好单独任务并进入到"任务类型"画面后，会出现三种类型的任务："实战练习"(Practice)；"世界领土与主权"(World Domination)；"任务方案"(Scenario)。

初玩者最好先选择"实战练习"多操练操练。"实战练习"设有四种各具特征的典型场景供选择："经典作品"(Classic)、"海上冲突"(Clash at Sea)、"空中支援"(Air Superiority)、"攻占海岛"(Capture the Lands)。这具有代表性的 4 个场景任务有助于熟悉了解战舰之各类火炮开火、导弹发射、舰队航行、潜艇攻击、舰载战斗机编队及攻击等一系列必要知识。每个任务栏下都有"对手数量"选择(1—3 个)；然后是所选任务的简单介绍(包括说明该任务关里是否配设军事卫星。)

具备了一定的航海与战斗经验以后，就可以选择"世界领土与主权"任务关。这里总共设有 16 个小地图(Map Select)，并新增加了一个"舰队最大价值"(Max Fleet Value)，用来调节游戏难易程度。每种地图所配设任务都各不相同(有护送油船、歼灭敌舰队、攻占敌方岛屿基地等)，配备舰只也是种类各异(航空母舰、潜艇编队、轻型巡洋舰队等)。

在最后一个"任务方案"中则把所执行的任务具体化了。如在"护送"(Convoy)任务中有"护送杀手"(Convoy Killers)、"海岛之争"(Island Hop)，将考验如何迎头面对"空中打击"

(Air Attack)。"石油之战"(Oil War)以海湾战争为原型，会接到诸如"油船搜寻"(Tanker Search)等任务。"总战争"(Total War)是对海陆空协同作战能力的考验。里面如"搜寻打捞间谍卫星"(Spy Satellite)通常对任何舰队来说都是随时可能面临的挑战，要在方圆不大的区域内发现并打捞坠落回收一个军事间谍卫星，看来十分简单，但是如果卫星坠落海域也是敌舰队经常出没和海域，就不那么轻松了。

舰只编队

选择好任务后，将进入"舰队编制"(Fleet Configuration)画面。在5支舰队选项中，电脑会安排2—3支已编制好的舰队供选择，也可以根据自己偏爱，自行再编制剩余的舰队。只要在规定总吨数(5支舰队总吨数为5500吨或视任务情况而定)下即可。如果想调整去除一些不想要的舰只或在编制中出现错误——可点取需要清除舰只以后再点击上方注有"归还重编"(Restore Defaults for the Fleet)的文字框，就可以复原。在另一边的是"清除舰队"(Clear this fleet)，若整支舰队都想重新进行编辑，则选择此项。

一支航空母舰编队除选择航空母舰以外，还应给其精心配备具有良好攻击与防卫系统的护卫编队(如巡洋舰、驱逐舰等)。否则一旦航空母舰的舰载飞机全部被歼灭以后，就会没有招架之力。

按"START"后将进入"舰队所处位置"(Fleet Placement)。除了能清晰明了地掌握5支舰队所在方位，周边环境，距离本土位置等情况，还可选定任意一支舰队作为"旗舰队"。

雷达侦察

雷达以及其他各类侦察通讯仪器的使用将直接关系到制定作战时的策略方案。雷达屏幕是位于地图画面顶端右上方的小显示屏。不仅能够了解自己舰队及基地所处的位置，也能通过侦察设备显示出敌人的方位，并通过设备的过滤辨别出敌人的种类(舰只、飞行物、敌方基地等)。

军事卫星

军事卫星能够最大范围地侦察以及更准确地辨识敌人各类攻击物，为精确地制订作战方针提供先决条件。每一关配有军事卫星的任务中，玩家都可以自由调整卫星的侦察频率(即卫星进行侦察的间隔时间)。频率间隔长短对战争中及时了解最新情况有着重要关系。

军用雷达

雷达虽然较卫星有一定的范围局限及准确性，但作为一种主要的侦察识别手段，在海战中也起着最为主要的作用。

雷达总共有三种类型的侦察及图形过滤辨识：

·当目标出现锋利的图形分辨率——表示己方能够最大值地了解辨别目标。(包括最微小细节)

·当目标出现有微毛的图形分辨率——表示己方可以较为清晰地辨别目标，但不一定能够确认。

·当目标出现轮廓不清晰的低图形分辨率——表示目标未被确认，有待己方舰队的接近以进一步辩识。

侦察巡逻飞机(AWAS)

作为唯一的飞行侦察手段，侦察巡逻机有一定的自身优越性。它能够通过基地的补给不间断地执行往复侦察巡逻任务。同时既可以进行区域巡逻(Patrol Area)，也可以任意地设定与己方行动任务相关连的侦察巡逻路线，以保证行进的安全性。(也能够有效侦测到潜艇)

反潜直升机(Chopper Air)

能够侦测并自行进行攻击水下潜艇的侦察攻击物。只能在各型航空母舰上配备。

一般你的舰队所选择的颜色是蓝色。当有敌情出现时(红色或灰白色)——雷达侦测到的同时也会发出"嘀嘀嘀"的声音，可直接在雷达上点取异色目标，以求尽量能够快速到达目标所在海域。此外，窗口上方分别有"红蓝白"三种小色块，各代表电脑与玩家的舰队。如果击活它们，则表示雷达屏幕显示出来。反之亦然。色块旁又有代表"飞机"、"战舰"、"潜艇"、"雷达"、"军事卫星"5类小图标。单击出现红色小方块时表示"雷达屏幕显示"和"正在开启使用"。卫星雷达将帮助你侦察识别敌人与此相关的情况。(有的任务关未配备军事卫星，则图标为空白。)

关于舰队航行

设定舰队航行路线时首先点取需要移动舰队，这时会出现一个有关这支舰队的图表选项。在上面点击"设定航行线路"(Set way point)这一项。接着会出现一根白线，拉住它便可依次制定舰队路线行进方案了。在最后选定行进终点目标以后，电脑会给你一个小选项"终止航行"(Stop & Clear way point)，你可重新再设一条新航线。另一项为"继续航行"(Continue Play)，你选定航行线路点，击此项即可完成此舰队路线设定了。

包括航空母舰、巡洋舰等各种水面舰只只能以方格制定行进路线。在设定路线时一定要避开敌方所布设的水雷(潜艇则不怕)。通常水雷区域是隐藏不露的。舰队出发前可先派遣岛上侦察机或潜艇对即将行进线路及未知水域进行侦察，再制定安全及行之有效的路线。(行进路线中所出现的岛屿，舰队会自行避开的。)舰只及侦察机最大行进距离将根据它们的自身性能及载油量决定。

潜艇航行区别于其他水面舰只，一般可选择"静音运行系统"(Silent Running)，以避免被敌人反潜系统侦测出来。在它的上面还有一个选项是"计算测定航线及深度"(Counter Measure)，即启动潜艇上的自动导航系统。

在你鼠标晃动到舰队图示时，上面会显示出它的舰队编号(Fleet12 XX)，各种舰只组成情况以及毁损情况等。

屏幕地图显示大小(Zoom)可任意调节，共设有20级详尽的划分。其操纵是屏幕右边的一个"地图缩放"的操纵杆，用鼠标点取并拖动每一格便会得到各级不同的调节画面。需要重新对舰队作出指令，必须回到初始一级(即最小画面状态)方能继续进行。

通常舰只及潜艇航行时其"警报系统"(Alert Condition)——绿黄橙红都处于"三级警戒"(黄色)。当有敌情出现时，务必将其调至橙色警戒。一旦接近敌舰队时，要发出红色警报。警报系统并非虚设。如果是在紧急情况时大意又不发出警告，会由此影响到你的舰队作战与攻击。

舰队的攻击与防御

当舰队航行作任务运动时，会显示一个 10×10 大小的方框，这便是舰队雷达有限搜索范围及攻击的有效距离。一旦出现敌情（包括发现各类异常情况，如敌方钻井平台、油船等），蜂鸣器都会发出警告。通常敌方不会轻易暴露在地图画面中，除非通过侦察或是舰队已经接近时才会出现。当在一定的有效距离内时，点击敌方舰队并进入到最大画面，上面的灰白色小方块便是敌舰只。如果不是距离太近，那么一般每支舰船只会显示出现一个小方块——即代表舰只的中段位置。由于不能了解其舰队整体纵横方向，在开火攻击时可以灰白色方块为中心，成辐射状在它的上下左右都进行试探性攻击，便可测知其大体走向。（屏幕左上方显示己方攻击敌人舰只时其损毁情况。）其后再逐个歼灭。往往在选择武器时会影响到对机会的把握。如果是距离比较近，在进入到最大画面时，敌方舰艇（包括其类型、纵横方向等）则会清清楚楚地呈现出来。虽然这时攻击命中率会相当地高，但此时你的处境也会十分危险，随时面临敌方的攻击。

在显示己方或敌方的舰只损坏度时，一共有五级颜色代表损坏度：

白色（White）：表示没有命中目标。

亮黄色（Light Yellow）：表示目标轻度损伤。

黄色（Yelllow）：表示目标中度损伤。

榴红色（Jacinth）：表示目标较严重的损伤。

红色（Red）：表示目标的最大值损坏。

当代表目标位置的灰白色方块全部变为红色时，即表示该舰只已被击沉。

一般来说，火炮齐射的有效距离为与敌舰只相比邻或是距离两个方格以内的范围。

战斗时的发号施令是十分简单并易于操作的。打开"舰队命令"图框，点击"武器开火"（Fire Weapon）命令，然后选择开火舰只，并挑选所要攻击对象即可。不过，每支舰队编制有所不同，各种舰种具有不同武器配备及攻击方式。

航空母舰

航空母舰其舰只自身不具有攻击特性，因而攻击完全是依靠舰载飞机完成的。

在游戏中，航空母舰分为 3 个级别：超级航空母舰（Super Carbier）、标准航空母舰（Standard Carbier）和轻型航空母舰（Light Carbier）。三者舰载飞机攻击方式几乎一致，只是在任务类型配设上略有不同。其方式为：先连击两次舰队图示并进入到地图放大到最大状态。这时选择即将执行攻击任务之航空母舰，即出现"发送飞行编队执行侦察任务"栏框（Sending Squadrons on Recon Missions）：

第四舰队标准航空母舰（Fleet 4. Standard Carbier）

（1）飞行编队升空（Launch Aircraft）。

·配有"战斧式"巡航导弹直升机飞行编队（Chopper Squadron）：只有超级航空母舰与标准级航空母舰配有此种编队。

·第一飞行编队（Squadron 1）

·第二飞行编队（Squadron 2）

（2）任务类型（Mission Type）：包括设置航线（Set way points）、实行空中打击（Air Attack）、战术轰炸（Bombing，仅限于携有炸弹之战斗机）、向前巡逻（Patrol Ahead）和区域巡

逻(Patrol Area)。

(3)舰只选择(Ship Select):包括下一艘战舰(Next Ship)和前一艘战舰(Previous Ship)。

通常超级航空母舰配有4支飞行战术编队,标准航空母舰配有3支,轻型航空母舰则只有2支。每种航母编队都能保证配设有一支巡逻直升机编队(Chopper Squadron),用于执行反潜作战任务。

其中"向前巡逻"和"区域巡逻"之任务是用于巡逻侦察;而"空中打击"和"战术轰炸"则用于战略战术攻击。执行前两种侦察任务中,飞机会自动返回母舰。如果是自行设定飞行线路时,在一定时候则必须对其发出"返回舰队"(Return Fleet)的命令。否则它们可能会因为燃油耗尽而葬身海底。

其他各型舰只武器装备

战舰主力舰(Battleship)配备有中型火炮(Medium Guns)60门,大型火炮(Large Guns)40门,超级大型火炮(Ultra Large Guns)30门,巡航导弹(Cruise Missle)8枚。其中大型火炮与超级大型火炮的攻击方式均为齐射,威力巨大。

巡洋舰(Cruiser)配备有速射小型火炮(Rapid Small Guns)150门,多弹头导弹(Multi Head Missile)4枚,巡航导弹(Cruise Missile)8枚。

驱逐舰(Frigate)配备有中型火炮(Medium Guns)60门,中程导弹(Medium Missile)10枚,鱼雷水面导弹(Torpedos)40枚,水雷(Mines)5枚。鱼雷在反潜战中用于攻击敌潜艇特别有效。此外在攻击其他水面舰只时,也较火炮更具有准确的杀伤力。而水雷通常用于对付跟踪尾随的敌舰队。

护卫舰(Destroyer)配备有中型火炮(Medium Guns)60门,中程导弹(Medium Missile)10枚。

当水面舰只攻击敌舰队目标(灰白色小方块)时,己方舰只(包括任何类型的舰船)都可以连续10次对攻击目标进行打击,这样就大大提高了攻击频率与攻击范围,即当你在对一个目标实施攻击以后,又可马上转切到另一个敌方目标进行攻击,以尽可能在极短的时间以内把尚未缓过气来的敌舰队歼灭。

由于任何舰只的武器都有可能被敌方击中并丧失攻击能力,因此,一旦有己方舰只轻度损伤(尚未丧失攻击力),应即刻返回基地进行修理(Dock)。须知丧失攻击力的武器是不可能重新再投入战斗,就只有挨打的份了。

潜艇的攻击

潜艇共有两种类型:导弹潜艇(Missile Submarine)和常规舰队潜艇(Fleet Submarine)。二者的区别是导弹潜艇装载配备有潜艇巡航导弹(Submarine Cruiser Missile),可以在水下对地面陆基目标(如机场、跑道、雷达站、港口)进行有效地打击,在攻击的同时其隐蔽性也相对水面舰只为好。(普通潜艇之鱼雷只能对水面或水下目标进行攻击。)

潜艇的武器配备

导弹潜艇配备有潜艇巡航导弹24枚,鱼雷80枚。

常规舰队潜艇配备有鱼雷80枚,大型鱼雷(Large Torpedos)40枚。

潜艇攻击敌人之方法大体与水上舰只相同。

水面舰只的警戒系统

绿色(Green):基本警戒防卫命令。主要依靠雷达的工作进行预警。

黄色(Yellow):保持目前的标准速度和防卫。

橙红色(Orange):启动自动防卫警戒系统,主要对空中入侵者进行防御,同时警戒航行水域随时有可能出现的水雷群。

红色(Red):更深层次地防御空中(飞机)之来犯。并运用己方电子系统对周围水域的敌舰进行干扰。

潜艇的警戒系统

绿色:与战舰一样。

黄色:保持半速航行并警戒有可能遭遇到的水雷区域。

橙红色:标准的航行速度。警惕最为可能针对潜艇的攻击物。

红色:紧急进行下潜到深水并停止航行以避免被敌舰只发现(如果这时你再选择静音航行,那么就能有效地避开反潜直升机对你造成的伤害。)但如果你要再对敌方进行攻击的话,必须离开此级警戒。

舰队的防御系统(Fleet Defence Measure)

舰队的防卫也就是它自身所发动的攻击。舰队的防御系统共有 4 种:

退出防卫(Stand Down):消除当前的一切防御措施(包括对空中、水面、水下)。

面对空中袭击的防卫(Against Air Attack):玩家在选择这个选项时必须清楚地估量自己对空的防御警惕能力值(即有无航空母舰编队)。当它被选后航空母舰上的所有舰载飞机和直升机编队会起飞到空中并进入一级战备状态,以扮演它们空中防御的角色。这时便可以依靠它们来防范打击空中入侵者了。

面对导弹攻击的防卫(Against Missle):这时舰队会提高对导弹的警惕性,舰只会停止早先的所有攻击及取消一切升空的飞行攻击计划。在启动导弹预警防御系统以后,将自动向空中投放闪烁发光的金属箔(专门用于干扰带有自动追踪系统的攻击物),以及开启专用的 ECM 电子干扰台。己方舰队船只火力会构成一个点防卫,对敌方入侵导弹进行摧毁。

面对潜艇攻击的防卫(Against Submarine):与空中防卫一样,舰只会终止一切攻击并开启声纳浮标对来犯之潜艇进行追猎。航空母舰上的反潜直升机会升空自动对潜艇进行攻击。

所有这些防御措施但凡有己方飞行物执行空中警戒时,一旦燃油即将用尽都会自动返回母舰重新补充燃料。新的飞行物也会自动接替它执行剩下任务。

潜艇的防御系统(Submarine Defence Measure)

反击措施(Counter Measures):己方潜艇会自动开启排放反击敌方鱼雷的驱动程序。

静音运行措施:这是用来提供保护己方潜艇避免遭受到敌方水面舰只攻击的最好措施。

岛屿的防御系统(Islands Defence Measure)

在画面下方一般还有己方拥有的岛屿。直接点取岛屿会进入到岛屿画面。在此除了能够了解到岛上防御系统(具有防卫系统的岛屿一般配备 10 枚地对地或地对空导弹)、武器商店(可补充弹药)、机场(在这里提供侦察机进行海上巡逻)、港口码头等以外,还有关系到己

方舰艇命运的修理厂(分为大小两个)的情况。

己方有些岛屿配射有火炮及导弹基地(数量 10 枚),当发现敌方入侵者后,会自动进入警戒状态,至于最后的攻击则依靠玩家来完成了。

舰船资料

(1)轻型航空母舰(Light Aircraft Carrier):直升机的登陆平台和喷气式战斗机的起飞点。船大小占 3 个正方格;舰载飞行队最大值编队为 2 支(1 支直升机编队和 1 支战斗机飞行编队)。飞行编队功能为侦察、空中打击;配置价值评估:100 点。(攻击与防御能力价值的总评估)

(2)标准航空母舰(Standard Carrier):同于轻型航空母舰。船大小占 4 个正方格;舰载飞行队最大值编队为 3 支(1 支直升机编队和 2 支战斗机飞行编队);飞行编队功能为侦察、空中打击;配置价值评估:150 点。

(3)超级航空母舰(Super Carrier):是直升机与战斗机起飞与着陆的巨大平台,并担负轰炸的任务。船大小占 5 个正方格;舰载飞行队最大值编队为 4 支(1 支直升机编队和 3 支战斗机飞行编队);飞行编队功能为侦察、空中打击、轰炸;配置价值评估:200 点。

(4)主力舰(Battleship):最为强大的海上武装火力舰只,拥有超强的破坏其他舰船之能力,并携带有巨杀伤威力的巡航导弹。船大小占 4 个正方格;配置价值评估:170 点。

(5)护卫舰(Destroyer):防卫己方庞大舰船免遭敌舰攻击之小型武装舰。船大小占两个小正方格;配置价值评估:30 点。

(6)驱逐舰(Frigate):攻击防卫均衡的武装舰只,并兼有扫雷任务。船大小占 3 个小正方格;配置价值评估:50 点。

(7)巡洋舰(Cruiser):快速反应武装舰只,用于搜集情报、保卫舰队,有着较强的攻击力。船大小占 3 个正方格;配置价值评估:70 点。

(8)导弹潜水艇(Missle Submarine):带有导弹进行攻击的潜艇,能对敌港口船舶进行攻击。船大小占 4 个正方格;配置价值评估:150 点。

(9)舰队潜水艇(Fleet Submarine):提供对舰队的保护与行进线路巡航。船大小占 2 个正方格;配置价值评估:100 点。

岛屿

己方基地岛屿担负着为己方舰队补给、修理及巡航侦察的多重任务。

岛屿大小:640×640 地图上的 2×2 大小。

防卫武器:1 个防空导弹基地。

飞行器:1 架 AWAS 侦察巡逻机。

岛上建筑物

商店:重新补充己方舰队的弹药。

雷达中心:搜索岛屿周围 3 方格范围内的情报。

修理码头:提供修理己方舰船的船坞(最大值可停泊修理 3 艘舰船)。

机场和跑道:岛屿侦察巡逻机起飞降落地,并提供为航空母舰上舰载飞机停泊加油等的帮助;

导弹基地：攻击来犯入侵者、保卫岛屿职责。

各项建筑物有效条件为：跑道条件：100%，雷达条件：54%，大的码头条件：88%，小的码头条件：63%，导弹基地条件：100%，商店条件：100%。一旦该建筑物被地方攻击损毁后低于上述条件，则将失去本身功能。

油井

大小为2个小正方格。没有防卫武器，雷达系统为每一相比邻的正方形。

补给船和油船

补给船与油船是己方唯一受电脑操纵控制的船只。其任务为来往于油井与己方岛屿之间输送原油，但己方舰队必须担负为其护航之职责。

群船队(Troop Ship)：船大小占三个正方格、没有防卫武器。

补给船队(Supply Ship)：为己方舰队进行燃料和养料的补给。船大小占4个正方格，防卫武器为AA型火炮。

油船船队(Tankers Ship)：从油井到港口进行两点运输。船大小占6个正方格，防卫武器为AA型火炮。

(注：有时各运输船队在航行时有可能进行混编。)

舰队状态

舰队在航行中在地图左下方代表所陈列己方各舰队的小图标，也是随时随情况发展而变化的。

当舰队图标有一圈辐射状(Radiating)回声波纹时，则表示该舰队正与其他舰队保持联系并有雷达在进行工作。

当图标发出红色闪光时，表示该舰队正在遭受敌舰队攻击。

当图标闪烁绿光时，表示该舰队正在对敌方进行攻击、有武器处于开火状态。

舰只运动速度

了解舰船运动速度对于在行动中计算何时抵达预定目的地有较好的帮助，这也是影响到整个行动计划能否成功的关键。

飞行器

直升机：侦察时速率为8，攻击时速率为5。

战斗机：侦察时速率为13，攻击时速率为10，轰炸时速率为8。

侦察巡逻机(AWAS)：侦察时速率为10。

潜水艇

舰队潜艇：攻击时速率为3。

导弹潜艇：攻击时速率为4。

舰船

轻型航空母舰：攻击时速率为4。

标准航空母舰：攻击时速率为3。

超级航空母舰：攻击时速率为3。

主力舰：攻击时速率为3。

巡洋舰：攻击时速率为3。

驱逐舰：攻击时速率为4。

护卫舰：攻击时速率为4。

油船：补给航行时速率为2。

补给船队：速率为2。

群船队：速率为2。

修理舰船(入坞)和攻占岛屿(Invade)

入坞

在一场战斗以后，舰队可能会遭受损坏，以至于失去攻击能力，或弹尽粮绝。需要返回己方港口基地进行修理或补充弹药。返回港口进行维修的方法很简单，只需点击舰队指令"Set Way Point"，把己方舰队的路线设定直指自己港口便可以了。等它们安全返回并进入港口后，把地图Zoom调到最大化，直至能清楚看见该舰队的每艘船只(包括正冒着滚滚浓烟的损毁舰船)。点击这些受伤的船只，所出现的命令一栏会有新的一项"DOCK"命令，点击这项指令，便能自动修补破损了的舰船。每个港口一般设有一大一小两个码头，航空母舰与战舰的修理只能是在大码头进行，而其余舰只则可以在小码头施行维修。

如果在修理的同时该港口内的商店备有充足的武器与弹药，便会自动补齐所损耗的弹药及已损毁的火炮。刚占领的敌方岛屿不具备整修舰船的能力。需要过一段时间才会恢复。

侵占岛屿

在游戏中，胜利条件一是把敌舰队彻底消灭；二是侵占敌方所有岛屿，因而了解如何攻占敌方岛屿也是通关的必要过程。

要想攻占敌方岛屿，首先要把敌方岛屿上的防御系统摧毁，以免遭受其他的反击，然后再依次摧毁它的机场、雷达系统、码头等。当岛上所有建筑物被消灭后，再打开舰队命令指项，出现新的一项"侵占"(Invade)命令，点击它后此岛屿便处于己方控制之下。

一旦舰队处于"侵占"状态，在一段时间之内不能行动，其防御能力也将是最薄弱的，此时需要其他待命舰队保护。

当敌方岛屿被攻占以后，其初始功能只有雷达中心还能运转，其他设施有待时间的推移才能逐步恢复。

战略

当己方攻击敌方舰艇时，建议有效距离最好保持在2—3个方格以内。既能准确炮击敌方舰只目标，又能把己方损失减小到最低限度。潜艇行进可以不必依照方格(因为它是水下舰只)，在进行攻击时仍需要与敌舰保持一格半至两格距离(潜艇隐蔽性较战舰要好一些)，以尽量减少己方进行攻击时所带来的伤亡。

在进行攻击敌舰队(尤其是威胁性较大的航空母舰或隐蔽性较好的潜艇编队)时，建议在选择战略战术时最好集中几只舰队(最好己方各有1支航母舰队和1支潜艇编队)同时配合对其进行攻击，这样能收到较好效果。

一般来说，在没有强大侦察能力的军事卫星，敌舰队不易被暴露。可指派舰队到己方油

井"守株待兔"。通常敌舰队都会从高产油区下手的，这样以逸待劳必有所收获。此外，或是"安居"在你的岛屿基地周围，敌人的航空母舰队也常用它们的舰载战斗机对我方基地进行空中打击，因而在这里截获击沉它们亦是不小的战果，同时一旦己方舰只有所损毁也可就近在港口进行修理，十分便利。

在攻击敌方大型舰只编队时（比如航空母舰编队、主力舰编队），最好在通过侦测发现目标并判断出舰种类型后，可以派遣己方潜艇（最好是多支潜艇编队）前往其所在区域进行攻击。因为潜艇无论从隐蔽性还是命中率都较水面舰队更好一些。

由于在有些任务中，往往会配备4—5艘舰队（航空母舰、潜水艇、主力舰或巡洋舰队），因而一旦发现敌人，千万不要一涌而上，围而剿之。因为实际上你是不可能应付如此多的各类型武器进行攻击的。因此至多选择2—3只舰队前往就可以了（最好能有1艘潜艇与航空母舰的混合编队，它们协同作战的能力与默契是相当不错的。

在一些任务中，一开始是平静的海面、平静的海岛，并未出现什么敌人。这时便全凭你自己派遣舰队进行搜索。一般在搜索时除了派遣巡逻飞机执行搜索任务以外，在舰队进行搜索时，路线也应当颇为讲究，可以以该舰队出发起始点为中心，设定路线时则围绕着该中心点作直线包围状的环绕搜索。这样即使在你发现敌舰只并遭受到它们的攻击后，也能得到与距离己舰队并不太远的同伴的火力支援。

进行攻击火炮发射速度要求尽可能地快，以免自己遭受过大的伤害。当敌舰队在遭到你水面舰只一拨又一拨的连续攻击后，已是无喘息的机会。这时派去一只潜艇舰队对其进行新的一轮袭击，它便真的只有招架之功而毫无还手之力了！

帝国时代

Age of Empires

一、游戏简介

又译为《帝国的历史》，是一部由Ensemble Studio制作的即时战略游戏。游戏的制作人谢利（Bruce Shelley）曾在Micropose公司的《文明》任副总设计师，他与Ensemble Studio的古德曼（Rick Goodman）一起完成这部游戏。游戏获得"E3最佳即时战略奖"。它以实时的命令代替了繁杂的发展条目，用鼠标来完成各种具体工作。游戏中共有埃及、巴比伦、希腊、波斯、商、克列特、亚述等12个人类的文明部落可供选择，通过开采资源、建造和进攻，使部落进化、发展，征服其他部落。这12个文明部落的属性也各有千秋，了解自己的文明，了解人类的发展史，扬长避短，才能立于不败之地。

游戏的解析度有三个档次：640×480、800×600和1024×768。游戏的画面非常精细。所有的建筑、人物，甚至一草一木都是采用手绘图形。游戏中的12种文明都有独特的建筑风格，即便是在石器时代也能看出微小的区别。游戏的音效方面可在不同的地方听到不同的音效。如树林里的蟋蟀声，集市上的嘈杂人声，海面上呼啸的海风，这些都给游戏增色不

少。游戏支持串口、调制解调器 2 人、IPX8 人和国际互联网对战。

二、游戏用键

Spacebar：显示正在选择的单位；
Ctrl + H：选择并显示城市中心；
Ctrl + B：选择并显示步兵营；
Ctrl + D：选择并显示船场；
Ctrl + A：选择并显示射手营；
Ctrl + K：选择并显示投石车工厂；
Ctrl + L：选择并显示骑兵营；
Ctrl + P：选择并显示神庙；
Ctrl + Y：选择并显示剑士学院；
L：卸下运输船上装载的单位；
+：加快游戏速度；
-：降低游戏速度；
Del：除去某单位或建筑；
Esc：放弃选择；
Enter：发送消息；
方向键：卷屏；
Ctrl + 1 至 9：部队编组；
1 至 9：选择已编组的部队；
Alt + 1 至 9：选择并显示已编组的部队；
Shift1 至 9：加入已编组的部队；
Tab：选择下一个单位；
Shift + Tab：选择前一个单位；
F3, Pause：暂停；
F4：显示或关闭得分；
F10：游戏主选单；
F1：帮助；
Shift + F1：在线帮助。

三、功能介绍

部落的发展

游戏背景是从石器时代开始到铁器时代为止，其间约 1 万多年（公元前 12000 年至公元 100 年），游戏中全部文明均要经过四次大的进化：石器时代→工具时代→青铜器时代→铁器时代。进化到一个新的时期，需要文明部落中的科技水平经若干次进化后达到一定水平时才能进行。每一次进化都是由相应的部门（建筑）升级来完成的，只需点一个图标，十分形象、便利。当然，能否尽快摆脱落后取决于对资源的开采和利用状况。游戏里的资源共分 4 类：木材、食物、金子和石料，需要村民通过伐树、狩猎、采金和采石来获得。食物由村民猎杀出没在部落附近的野生动物，如树林里的鹿、大象、狮子和水边的鳄鱼。猎杀鹿比较容易，但要猎杀狮子和鳄鱼就没那么简单了，它们不但有可能吃掉狩猎者，还有可能对其他正在工作的村民进行攻击。

游戏模式

游戏的模式为剧情模式和战役模式两种。剧情模式根据各个人类文明在其发展过程中一些真实事件编写而成。玩家在这些历史事件中扮演其中最重要的一方，捍卫自己亲手建立起来的文明帝国。在剧情模式中，技术的发展比较缓慢，因此要了解周围的资源分配情况，利用仅有的资源最大限度地发展科技。譬如大陆上的野生动物已经猎杀干净，就需要到一水相隔的富饶大陆上狩猎，如果不能合理利用先前的资源发展造船的能力，也就无法去到隔海相望的另一片陆地去。

战役模式的获胜条件并不一定是征服所有敌人，还有保护、探索、发展等一些十分新颖的胜利条件，要完成这些设定往往比消灭敌人还要困难。从原始的石器时代进化到最终的铁器时代要经过数十次的升级，而且不一定能做到在一个时期内对所有的技术面面俱到，经

常会对某一技术进行重点发展。因此，游戏大多时间要不断地研究新技术。在文明帝国的成长过程中，会根据所研究的新技术不断地出现各种各样的新兵种。从起初拿着木棒光着上身的村民到最终手持铜刀身穿铁甲的武士，还有投石车、战象、马车等，逐渐表现出文明的进化，使游戏总是充满新意。游戏是以技术和智慧制胜的游戏，而不是靠人海战术获胜的游戏。

自选战役模式可选择文明部落，确定地图上与之竞争的文明的数量，还能确定地图的大小和胜利条件。自选战役中可在全部12种文明中选出1个，在一张地图上与其他7个文明竞争。地图有小、中、大、巨大几个档次，还可以决定地图上陆地和海洋的比例。游戏还提供了一个地图编辑器，可自己制造一张地图，在游戏的战役模式里使用。

兵种

游戏中的12个种族，各有各的特点，每个种族都有着差异很大的长处和弱点，所以了解这一点在对战中非常重要。游戏中各兵种相互克制、一物降一物，并没有最强兵种。各个种族具有的兵种都不一样，有时同一兵种的属性也不一样。

(1)象兵(War Elephant)：这是游戏中生命值最大的兵种，有600。虽然它的防守力并不强，但还是最耐受攻击的部队。象兵的所有属性都无法升级，就是说在储蓄深坑(Storage Pit)中升级的攻击、防御等都对象兵没有作用，但是已经足够强了，攻击力达到15，而且象兵还能对其周围所有的敌人部队同时进行攻击，比如有一群骑兵或步兵围攻象兵的时候，它每攻击一下都使周围所有敌人的部队受伤。因此最好使用牧师对象兵攻击，因为象兵的智力极低，很容易受牧师的转化。

(2)牧师(Priest)：牧师是非常厉害的兵种，大部分强力部队(比如长枪兵系、高级骑兵系、象兵、高级步兵系和投石车等都很怕牧师的“吟诵”。在对付象兵或长枪兵时只用1个牧师就够了。但对付投石车时，要用3个牧师一起吟诵，否则在投石车转化过来前，就已命归黄泉。而3个牧师一起唱时，投石车和其他兵种都没有机会发动攻击。而对付敌人牧师的办法主要有三个：一是修箭塔修过去；二是用我方的牧师和他对唱；三是最好的办法，就是用战车(Chariot)或战车弓兵(Chariot Archer)，这是游戏中专门设计来对付牧师的兵种。它们对于牧师的转化有特殊的抵抗力，需要很长的时间才能“唱”过来，另外虽然在对付其他部队时，战车和战车弓兵不是很强力的兵种，但在攻击牧师时攻击力会加倍，可说是专门对付牧师的兵种。

还有一种对付牧师的办法就是用战船，条件是敌人的牧师要在接近水的地方。战船有一项特殊的属性，就是对牧师转化的防御力要比其他部队强一倍。

(3)投石车(Stone Thrower)及其升级部队：这是游戏中攻击力最强大的部队，可以达到61。而且射程远，杀伤面积大，敌人密集的话可以一炮干掉4个村民或牧师。但是投石车的缺点在于防守力弱，移动慢，而且当敌人接近后反而无法攻击，只能白白挨打，它们的最近攻击距离为2。所以派出快速移动的强力骑兵类部队冲上去对付投石车不失为一种可行的办法。但是这一点要分为两种情况来看：一是敌人的投石车还没有经过“弹道(Ballistic)”的升级。这时骑兵冲上去可不必担心，敌人的石头投过来时骑兵早就跑过去了，投石车必死；二是敌人已经在政府中心(Government Center)中升级了弹道学，这样投石车在发射时会计算

一个提前量，它会向骑兵向前冲后的大概位置发射。可以让骑兵在冲过去的时候不要直接用右键点选敌人的投石车，这样骑兵会沿一条直线冲过去；要让骑兵按照“Z”字形的路线冲锋，也能避开投石车的攻击。

与电脑控制的投石车对战时，可用右键点一下敌方的投石车，当第一方炮弹一发射，立刻就向横向的旁边一点，而刚开始移动时又往相反方向点一下。这时电脑的投石车一定是往你原来移动的前方发射一枚，而你早就已经移动到相反的方向了；然后又点一下敌人的投石车，同样等炮弹一发射后就向旁边一点。这种方法还可以推广到投石车和敌人的高级战舰对射时，道理也是一样。

(4)骑兵系部队：粗看起来它们除了速度快之外就没有什么特点了，论攻击力和防御力还比不上剑兵系和长枪兵系的部队。但是要注意骑兵具有两个奇特的属性：一是它们在和所有的步兵部队战斗时，会增加5点攻击力。二是在重骑兵(Heavy Cavalry)以上都有减少敌人远距离攻击部队的本领。由于其速度快，可用来对付投石车。

一些强力兵种的属性(在屏幕的左下角)中除了攻击力(符号是一把小剑)、防守力(符号是一件盔甲)和攻击距离(符号是一个箭靶)等以外，还多了一个金色的盾牌。这种属性叫穿透力装甲(Piercing Armor)，它会减少这种部队遭到所有远距离攻击性武器(包括投石车、船、塔和弓兵等)攻击时的伤害。这些兵种包括金甲骑兵、高级马弓兵等。

(5)长枪兵系部队虽然也很强，但却并特别值得一提的特点，要么用自己的强力部队进行对攻，要么用牧师进行转化。

神庙

神庙在战役中占有很重要的地位。在神庙中可研究：Astrology：占星术，研究后可使牧师具有转化敌人为自己人的超能力。

Mysticism：研究后可提高攻击准确度。

Polytheism：研究后可加强移动能力。

Afterilife：研究来世，用以提高转化敌人的能力。

Monotheism：研究一神论，研究后能转化敌人的牧师和建筑物。

Fanaticism：研究狂热，使牧师在每次施法后能更快恢复法力。

Jihad：研究后可增强村民的攻击力。

各种族的兵种

(1)埃及(Egypt)：村民(Villiger)开采金矿的能力比其他种族强30%，牧师(Priest)的施法距离比其他种族加3，在升级后可以达到16，是游戏中所有部队的攻击距离最远的一个；战车(Chariot)和战车弓兵(Chariot Archer)的攻击力增加33%。埃及的战车在升级后生命力可达到152，而别的种族则为115。埃及的战车弓兵则是106，其他种族为80。金矿开采能力增加20%；牧师的视野加3。

(2)亚述(Assyrian)：亚述族的弓兵的发射频率比其他种族高40%；村民的移动速度加30%。弓兵、战车弓兵和cavalry archer的命中率增加33%。

(3)米诺(Minoan)：米诺族的船只价格降低30%。比如最强大的战舰Juggernaught的造价为木材94和金子52，而通常的造价都为木材135、金子75。武士弓兵射程加2。在升

级后米诺族的武士弓兵的射程可以达到 7+5。这已经超过了大多数种族的箭塔射程。可以做到弓兵能射到敌人的箭塔而敌人却无法还击的地步。农场产量加 25%。在升级后一块农场的产量可以达到 535 份食物，就是说用 75 份木材可以得到 535 的食物。

(4)波斯(Persia)：波斯人的村民狩猎能力增加 30%；耕作能力减少 30%、一块农场最高只能产生 250 份食物；战象速度加 50%；发射大箭的三桨战船的发射频率增加 50%。

(5)巴比伦(Babylon)：有较坚固的墙和塔(双倍攻击力)；牧师的恢复时间减少为 12 秒；石料采集力增加 30%。

(6)Choson：长剑士及军队的攻击力增加 80 点；塔视野增加 2；训练一名牧师的花费减少 33%。

(7)希腊(Greece)：Hoplite, Phalanx, Centurion 和战舰的速度增加 30%。

(8)希梯人(Hittite)：投石车的攻击力×2；对敌弓箭部队的伤害度+1；战船的视野+4。

(9)波斯(Persia)：狩猎能力+30%；耕作能力-30%；战象速度+50%；三桨战船的发射频率+50%。

(10)腓尼基人(Phoenicia)：训练战象花费减少 25%；战船高速发射的频率增加 67%。

(11)中国商朝人(Shang)：村民造价减少 30%；护墙的耐久度加倍。

(12)苏美尔人(Sumeria)：村民强壮增加 15 点；投石机发射频率增加 50%；农庄生产力加一倍。

(13)日本大和(Yamato)：骑兵、射手训练花费低 25%；村民行动速度增加 33%；船只攻击力增加 33%。

四、游戏攻略

埃及文明的起源

第一关　狩猎

任务：创造 7 个村民。

这一关有 1 个村民和 1 个城中心、食物 30。造 1 个村民必须具备食物 50。此地有成群羚羊，用鼠标左键点击村民，选中后用鼠标点击羚羊，村民就可以进行狩猎工作。当粮食到 50 时，用鼠标左键点击城中心，就可以生产 1 个村民。新的村民可去狩猎，如此往复，在有 4 个村民时，需要造住房。住房需木材 30。1 间住房可住 8 人，这样又可继续生产村民，直到生产出 7 个为止。

第二关　采集

任务：建设存储深坑、谷仓、港口。

开始有 3 个村民。在右侧水边，有 3 株小果树，派村民去采集，以增加粮食。到左边树林里伐木。以后造出的村民都派去伐木，因为任务要求的 3 项建筑只需要木材。那 3 颗果树采集完后，从附近的浅滩涉水到对岸，又见大片果树林。随着采集的进行，伐木的人越来越多，木材产量大大增加，建筑任务也就很快完成了。

第三关　发现

任务：找到 5 个地界标志，发现利比亚部落。

城中心右下方有 3 棵果树，将村民派去采集树果，然后创造 2 个村民，也派去采集。这

关只能造住房、谷仓、储物坑。不过，因为任务只是"发现"，因此只需要造住房，以便创造出更多的村民去探险。以后发现伤人的狮子和鳄鱼，这是新的食物来源。派村民在地图上四处游走，去找寻一种飘动的蓝色旗幡，这就是传说中探险家留下的地界。向右边探索时，出现利比亚骑兵向村民袭击。可用村民将他引至建筑物附近。牵制住利比亚骑兵后，其他村民重新上路，就可完成任务。

第四关　新时代的黎明

任务：进化到工具时代。

所在的半岛上没有可采集的果树，可往城中心的左下方走，杀掉大象，得到食物。搬回象肉，再造出几个村民，开始伐树。木材到100，建造港口。用鼠标左键点击港口可造船。先造出渔船，开到水域中有鱼儿和鲸跳动的地方进行捕鱼、捕鲸，并运回港口作为新的粮食来源。这个半岛总共有2只象和2只狮子，可将全部村民派去捕象猎狮。食物到达500，又修建了2个除港口外的建筑物后，点击城中心，进化到工具时代。

第五关　前哨战

任务：破坏敌种族。此关没有城中心，也没有村民，只有7个战士。将画面右上方外交(Diplomacy)菜单中将与Thutmose部落的中立(Neuter)关系改为敌对(Enemy)。实际上不做此项改变也能过关，但最好改一改。让部队向右走，消灭遇到的一群敌人后就可过关。

第六关　农业

任务：控制尼罗河流域，发展农业，粮食储蓄到800，并消灭利比亚人。

此关已在工具时代。粮仓旁有3棵果树。让3个村民去采集，把3个士兵调到粮仓北面，保卫粮仓和村民，敌人很快就会从北方来偷袭。将普通士兵升级为斧头兵，调往粮仓北部增援。将北方那批来犯者消灭后，果树也差不多采集完了，可派村民伐木。派斧头兵向左涉水过河，先摧毁利比亚人兵营，断绝其兵源，然后再摧毁其除城中心、港口以外的建筑。在地图左侧找到一个表明尼罗河源头的遗迹。

修建市场(Market)和农场(Farm)了。农场最好紧挨着市中心和粮仓，可省去运粮时间，加快粮食生产，有了粮食和木材，又可修建箭术场(Archery Range)和马房(Stable)，生产弓兵和骑兵。本关可进化到青铜时代(粮食800)和铁器时代(食物1000、黄金800)。进化到铁器时代需要的黄金，可造港口，再造商船，与利比亚人贸易。贸易时应选择用木材换黄金，这样利比亚人就不会有充足的粮食生产人口，进化到铁器时代后，然后摧毁全部利比亚人建筑。本关不进化到铁器时代，也能过关，但得分较低。

第七关　贸易

任务：储蓄1000石头和1000黄金。

派村民采集果树，然后生产村民在城中心前方的林边修建兵营，继续生产村民，参加采集，加速粮食生产。大量生产步兵，并尽快升级成斧头兵。敌人会从海上出动炮舰攻击我方港口。陆路上也有弓兵和巨弓车从左面攻过来，消灭敌巨弓和弓兵后，可从地图左上边到左上角，消灭敌村民，摧毁除城中心及港口以外的建筑。

敌舰船将由海面攻击我方城中心。可让村民修理受伤的城中心。在修建市场后，可造农场快速增长粮食，在粮食达800时，进化到工具时代。从城中心派村民往下方走，在下方

海岸建设港口。港口对面有个中立国港口，造艘商船与它进行以木材换黄金的贸易。把护卫舰升级为战舰，造8艘战舰。前往曾失去港口的地方，击沉3艘敌战舰，然后击毁左侧半岛上的两部投石车，消灭2个弓兵，注意不要攻击敌港口。战斗结束后打通了海上贸易通道，而且也没有敌人来骚扰了。

再修建1个港口，造2艘商船，分别对那2个敌对国港口进行黄金贸易。造1艘运输船，将村民送到左侧半岛修建城中心，再造村民开采岛上的4个石头矿。完成任务指日可待。

第八关　改革运动

任务：俘获敌人，送至我方城中心。

将北边那几个村民派到储蓄坑附近树林砍树，城中心附近的村民建设农场。大量生产村民，建设农场，伐树，到北边开采石头矿。在建设初期，不要去地图左侧侦察敌情，否则敌人被惊扰后会派出大批弓兵发动攻击的。在箭术场升级弓箭，然后大量生产弓兵。从城中心往左走，在湖畔发现金矿，将弓兵调往金矿附近，护住金矿，阻截可能进攻城中心的敌人。这时，用采集的石头在金矿附近修建一些防御塔。在加强金矿区的防御后，在北边采石头的村民已把石头采集完毕，把他们调回，开采金矿。金子开始增加时，在神庙里研究占星术，并升级牧师的攻击力。让牧师与弓箭手从湖下方向地图左侧出发，发现了敌人的部落。可让弓兵去对付敌人的弓兵，而两个牧师则去转化巨弓。将转化过来的巨弓引至城中心旁边，任务完成。此关牧师死亡或敌部队全灭，都无法过关。

第九关　占领者

任务：占领大尼罗河岛，并建立1个城中心和2个防御塔。

一开始即处于青铜时代。派村民建设农场，然后生产出更多的村民去砍树、采金。当粮食达到1000，黄金800时，修建了两个青铜时代的建筑物（如政府中心、神庙、炮厂、学会），进化到铁器时代。

在城中心左侧河岸修建港口，港口对岸就是要占领的大尼罗河岛。敌人在岛的沿岸建有防御塔，将护卫舰进化到巨炮舰（Cataputiriremə）。建造巨炮舰，驾驶它绕大尼罗河岛一周，在敌防御塔射程外将其全部摧毁。大尼罗河岛上有不少伤人的狮子和鳄鱼，可用舰炮消灭。清除敌人在大尼罗河岛设置的障碍之后，造艘运输船，载村民前往岛上登陆，修建城中心。岛上有大量石头矿，可就地生产村民进行开采。有了足够的石头，造出2座防御塔。点击谷仓，对防御塔进化研究，防御塔进化到最高级，任务完成。

第十关　海军的战斗

任务：夺取希腊人的人造物品，将它带回城中心。

点击港口，将护卫舰升级为战舰。大量生产村民，采集粮仓旁的果树。在城中心伐木。战舰升级完毕后，建造战舰，击沉来犯的战舰。果树采集完后，派村民建农场、伐木、采金。造1座神庙。造炮厂，然后造一门炮守卫港口。当金子到达800、粮食1000时，进化到铁器时代。在港口见战舰进化到巨箭舰（Trireme）。巨炮舰要消耗本来已为数不多的黄金，而巨箭舰只需木材就可以制造。点击神庙，研究占星术、来世、一神论、狂热，在港口制造8至10艘巨箭舰。舰队出击，摧毁希腊人的海上舰只和海岸防御塔，以及北方半岛除港口外的希腊

人建筑及部队。制造2艘大型运输舰待命。制造商船，与希腊港口进行木材换黄金的贸易。生产牧师和普通骑兵。用运输船送往北方海岸登陆。如果还有敌人的部队，就用骑兵来对付；若只有一些希腊村民，则由牧师转化。人造物是放在一个门在背面的墙围成的院子中的四轮车上的那个木盒子。如果此时已经研究了一神论，则可让牧师转化建筑物，但要先派骑兵摧毁挡道的建筑物，再派牧师转化人造物。让它乘船回到城中心。

第十一关　法老丰碑

任务：建筑金字塔。

在城中心左斜方向的海岸附近修建兵营，生产斧头兵，从浅滩到港口一线进行布防，敌舰将在这一带登陆。由于我方大陆与左边的两块陆地虽被河道分隔，但是有浅滩相连，在索敌模式的限制下，敌人从看不见的地方偷偷登陆的。可在兵营和马房同时生产斧头兵和骑兵，将我方大陆和左面两块大陆的海岸线甚至全境"完全照亮"，这样敌人就不会出来骚扰了。

在港口进化并生产战舰，加强海岸的防御。有一艘中立国的商船与我方进行黄金贸易，用战舰跟踪这艘商船，可在西南方向上发现了中立国的港口（在一个小半岛的顶端）。进化商船，造出四艘，以一定时间间隔出航到中立国港口，以木材换黄金。在有鲸跳跃的海岸附近修建渔港。在渔港进化钓鱼船为捕鱼船，进行捕鲸活动，并派战舰在附近守护。

派士兵涉过浅滩，侦察到左侧岛屿是个森林茂密的岛屿，又有了新的木材来源。有了足够的黄金、粮食，可进化到铁器时代。派出的侦察船在最西边发现一个半岛上有丰富的石头。造一艘运输船，将村民运到那里修建城中心，就地生产村民采石头。在木材1000、黄金1000、石头1000时，开始修建金字塔。

第十二关　包围迦南

任务：破坏迦南人的政府中心。

这是埃及文明的最后一关。从石器时代起步，而迦南人已是铁器时代。在战役前期，必须分配好资源。不停地生产士兵，因为在迦南人北面附近，要做好备战工作。派村民前往右侧海岸（晚了路线会被迦南弓兵封锁）修建港口，村民沿着地图边线走（要亲自操作），以避免被敌方攻击。派村民采集城中心旁的那些果树，连续生产士兵。港口建好后，把建港的村民也派回来采集。在港口造钓鱼船，附近有这条河唯一的一小群鱼。在迦南人的大规模袭击后（如果没有战斗发生，而兵员达到15人时），暂停生产兵士。

在粮食到500时进化到工具时代，将战士进化到斧头兵。这时没多少粮食了，所有村民都参加在兵营左侧树林伐木。建造储藏坑和粮仓，就有了造市场的能力。造市场后，能造粮仓，这样就有稳定的粮食来源了。大造农场，进化到青铜时代。建造炮厂，然后制造炮车。这样，可在迦南人的防御塔射程之外攻击他们。

一条河流将地图分成南、北两部分，从左侧上到高原，发现了大量黄金和石头矿。随着时间流逝，又进化到铁器时代。由于资源的极大丰富，甚至还能建造金字塔。加紧扩军，并研究各种科技，生产五、六部炮车，用它们击毁迦南人防御体系中的大量防御塔。反击战开始了，集结了全部军队涉过河道中部的浅滩往北方进击，最后将迦南人的城中心摧毁。

光荣的希腊

第一关　把握陆地

任务：建立5个农场并摧毁敌方全部农场和南方的1个石料场。

我方4个村民与6个战士来到一片未知大陆。这里已有3个敌对种族先行到达，前途险恶。队伍沿水边右移到地图中央的尖角上，右侧水域中发现鱼。在此修建港口、城中心和住房，战士在空地前方守护。不久敌人出现，由战士挡住敌人进攻。伐木，在港口造钓鱼船，分别派往6个鱼区。接下来造军营，在粮食达到500时，进化到工具时代。建设马房和箭术场，大批生产骑兵和弓兵。打败敌人大规模进攻后即可过关。

第二关　守卫者的塔

任务：夺取遗迹，并在其旁边建筑两个防御塔。

一开始处于工具时代。研究斧头，将最初的村民派到左侧粮仓下方采集果子。在城中心生产村民，修建农场，提高粮食生产速度。在木材不够时，生产村民去砍树。不断生产斧头兵，并派往北方侦察情况，发现不断有敌人从北方的浅滩涉水过来，对我方进行攻击，于是用斧头兵将敌经过的那片树林的两个路口封锁起来。修建箭术场和马房。在粮食到达800时，进化到青铜时代。派村民在粮仓前的海岸建造港口，然后研究并建造战舰，向右沿着海岸移动。到达与敌占区相连的那个浅滩时，将这个浅滩封锁起来。后续的舰队封锁了所有没有敌人防御塔守卫的浅滩，使敌占岛变成无人岛。

建造炮厂，生产炮车。用炮车摧毁敌防御塔和其他一些建筑物。在西北角上摧毁那个被敌人两个防御塔护卫着的遗迹。然后在粮仓进行研究工作，这下可造防御塔，每个防御塔将耗费石头150。防御塔建造起来后，升级到最高级，过关。

第三关　殖民扩张

任务：攻入敌占区，并在那里建立政府中心，或者找到3处遗迹。

在兵营研究斧头，在港口建造护卫舰。护卫舰造好后守护在港口，狙击不断来骚扰的敌舰。战士升级为斧头兵后，就派出侦察环境。本关的大陆没有浅滩与其他岛屿相连。将造出的斧头兵将海岸全部侦察清楚，防止敌人偷袭。派村民到港口附近，维修被敌舰只击伤的舰船和港口。并用护卫舰击沉多艘敌舰。多造战舰，沿海岸线布防。再建港口，生产钓鱼船，在护卫舰的护航下在海中捕鱼。当粮食到达800时，进化到青铜器时代。

派村民开采左侧的石头矿，在粮仓研究石墙，能生产防御塔后沿海岸修建防御塔，进一步加强防御，在本岛的左侧发现了一处遗迹。建设炮厂，生产投石车。在敌人的舰船偷袭时，发现那些敌舰能发射巨箭，说明敌人已经进化到铁器时代了。而我方要进化到铁器时代还需要800黄金。只有找到并开采黄金，才有可能建设更加现代化的强力部队。

战舰在地图中部侦察到一个岛屿，岛屿的沿岸有些防御塔。岛的右侧是敌人所控制的那片大陆。岛北是由浅滩连在一起的群岛，有不少黄金。派3艘战舰击毁敌人在北方中心岛的防御塔，打开登陆的缺口。造艘运输船，将投石车运往登陆的缺口处，摧毁岛上的防御塔。

派战舰到北部群岛，消灭岛上的敌方斧头兵。运输舰运送村民从中心岛左侧去北部群岛左侧登陆，在一个无金子的小岛上建设储蓄深坑。然后涉过浅滩，在最左边的小岛上开采金矿。用运输船载村民和投石车沿左侧出发，中心岛左侧还有一个森林茂密半岛。在避开

敌防御塔的一块空地上登陆。在一片林间空地中发现第二个遗迹。

建设储蓄深坑，然后伐树。在黄金到达800时进化到铁器时代。在各建筑物中作各项研究，增强实力。派超级炮舰前往右侧敌占大陆，击毁沿岸的炮台。把巨弓进化到最高级别，然后造巨弓、骑兵，用运输船运到东部大陆。在敌人的东部大陆最东的围墙内可发现第三个遗迹。

第四关　特洛伊战争

任务：攻进特洛伊城。

点击粮仓，进化墙。派村民到左下侧不远处开采石头矿、农场和伐树。点击港口，把护卫舰进化到战舰。在城内继续生产村民。派骑士将东部和南部的海岸线侦察出来，再派两个城中心新生产的村民沿海岸修防御塔，敌人很快就出现了。接下来再派村民开采石头，建造防御塔，并进化到青铜时代的顶点，然后进行其他建设和扩充军备。

由于敌舰船不断前来骚扰，防御塔也经常受伤起火，应常备一个村民守候在附近，及时修好。造战舰，将整个战区的情况侦察一遍。根据侦察，了解到特洛伊城在东部大陆。北部是一个不在任务目标中的一个部族。在中部海洋中，从北到南有3个岛屿：北部小岛上面有少量石头矿和黄金矿，中部是个只有几株树的小岛，南方的岛稍大一些，没有石头，但有大量黄金矿。由于北部小岛远离特洛伊的舰队，可先让运输船运送村民前往该岛开采石头矿。北岛的石头最好只用作维修防御塔的原料，接下来开采黄金。

造神庙，用黄金完成在神庙里的所有研究项目。修建马房，生产骑士。派战舰前往南岛右侧礁石浅滩区，消灭那里的狮子群。后续到达南岛的运输船运送村民采矿。在东部，特洛伊人建了不少防御塔。由于此役不能进化到铁器时代，所以不能生产炮舰去对付防御塔，因此建炮厂制造投石车。

特洛伊境内的防御塔多集中在北部，因此南部防守较弱，可派战舰沿南部海域到特洛伊的南部海岸。射杀在特洛伊南部砍伐树木的特洛伊村民和巡逻的战斗人员，另一批战舰则消灭沿岸敌方投石车，为进攻部队扫清障碍。

特洛伊南部沿岸的敌人基本肃清后，派出两艘运输船运送投石车和一些战斗人员从那里登陆，沿海岸线向北强攻，摧毁特洛伊北部港口，让它不能再生产舰只，然后追杀敌人的残余战舰，取得对海洋的控制权。此后，迟早都能攻入特洛伊。

第五关　防守反击

任务：夺取人造物品并破坏神庙。

地图最上角有弓兵和骑士正在敌占区奋勇杀敌。将部队调往左侧的一条小径撤下山来。来到平原后，继续向右下方海岸线撤退，沿途歼灭阻在路上的敌方弓兵。登上海岸边的两艘小型运输船，向左驶向对岸。登岸后，向南行进。途中捣毁敌防御塔及旁边守护着的巨弓，消灭附近的敌弓兵。来到另一海岸，在附近可看见我方的一艘小型运输船，用它分两批把骑士送到左下角的大陆。登岸后，见到我方的大本营雅典城。城中既无村民，也没有资源。让牧师医治受伤的骑士。再派牧师和弓兵、投石车出左侧城门，用运输船登上对岸，击毁防御塔和巨弓。随后在林荫道中部，用投石车摧毁了防御塔。登上运输船，从正北方向上岸。用弓兵射杀岸上的敌人，用牧师将敌舰转化为我舰，继续向左移动，先后击毁敌港口和

防御塔。转向北部山区，击毁敌防御塔，然后将部队撤回平原整编。

从雅典调来骑士和骑象射手。将骑象射手、弓兵、投石车组成新的突击队，又进行一轮攻击。在山道拐弯处消灭敌弓兵，摧毁防御塔。步步为营、稳扎稳打，来到敌城入口处，先干掉那几个敌牧师。用投石车击毁敌防御塔，用牧师转化敌部队并对受伤的投石车进行治疗。最后攻进敌城，人造物此时被困在坚固的墙中，旁边是要予以摧毁的神庙。摧毁神庙在内的所有敌建筑物，用投石车轰开围墙，由牧师上前转化人造物。

第六关　被包围的雅典

任务：夺取敌人的人造物。

战役开始时，我大本营在一个半岛上，其西北方有围墙及防御塔护卫，其他方向则濒临大海。围墙外的农场不断受到敌军的骚扰，还有一些敌人不断从左侧大陆来偷袭我方防御塔。

原有的石料不多，在半岛右侧侦察到一个有石头资源的岛屿，用运输舰运送村民到石头岛开采。由于木材存量也很少，于是在大本营内砍伐树木。大本营墙外西北方向上有黄金矿。在这个方向修建防御塔，并使相邻的防御塔间能互相保护。这时敌人主要攻击防御塔，使我方村民能从容维修正在攻击敌人的防御塔。杀退敌人后，在金矿旁修建储蓄深坑，开始采金。用商船与南面的斯巴达港口展开黄金贸易，有了足够黄金后生产牧师。造战舰派往西部大陆沿岸消灭残敌，然后调集牧师与骑士、方阵盾牌兵组队西征。最后，在西部大陆的南部发现了一大堆人造物。

第七关　约瑟芬的攻击

任务：夺取人造物并送回政府中心。

战役开始时，政府中心处于北方的角上，只有少量部队和村民在南方的角上。让部队沿小路向西，将最西角上的敌人消灭，并转化了敌骑象战士。拐角有座敌城，杀退敌人，将城中所有建筑摧毁，这里靠着水域，又有大片树林，是个发展的好地方。

先建造了储蓄深坑，然后伐木，用木材建筑住房，然后又修建港口，开始建造战舰。派1艘战舰护港，其他沿水道向南侦察。在侦察途中，摧毁波斯人的防御塔及住房。南部角上有个金矿和一些敌人，消灭金矿守敌后，发现金矿旁就是一座波斯人的城市，然后造出战舰加入部队。

将战舰驶向南部角上，摧毁波斯人的城市。侦察水道，发现只有刚才被毁的波斯城市后面有山口通向“外面的世界”。造出一艘运输舰，将所有人员运到波斯城市遗址。登陆后，击毁山口的一座防御塔。在金矿附近修建储蓄深坑，开始采金。然后建炮厂，生产巨弓。金子采完后向东进发，捣毁波斯人设置的两道防御墙，出峡谷进入平原。东边角上还有一座波斯人的城市，摧毁此城后往左，打掉另一段波斯防御墙来到海岸平原。沿海岸的路继续往左，见到第三座波斯城市。城中有个被四面墙围起来的地方有个人造物品。用巨弓击倒一段后，由牧师转化那个人造物。派村民修建港口，造运输船，将人造物运到小岛上的政府中心。

第八关　最后决战

任务：消灭所有敌人或摧毁敌人建筑的奇迹。

此役有时间限制，而且难度很大。

战役一开始，在东边发现敌人的奇迹。让村民建设炮厂，并在大本营左侧建设防御塔，开采石头矿及砍伐树木。炮厂建成后，赶造巨弓。此时根据情报，大流士已经开始建造奇迹了。在造巨弓时也要建造防御塔。大本营左侧会有两部敌投石车先后前来偷袭。造出多张巨弓后就可以出击了。这时可能会有敌人从左侧偷袭大本营，但因完成任务的时间极为紧迫，最好将全军撤出大本营。

东部的奇迹被坚固的围墙围住，墙边有防御塔，墙内有大量弓兵。可让部队在围墙西北段用巨弓击毁防御塔，打掉守侯在墙内的弓兵。接着，再轰开一段围墙冲进去，向湖心岛上的奇迹猛袭。在计时结束前将奇迹击毁。倒计时结束后，传来坏消息：大流士的奇迹建成了。此时前往西边侦察到一个奇迹。然后又开始倒计时。

一边向大本营调回战斗部队，一边在大本营生产弓兵和骑兵；并用剩余的石头，向左侧奇迹方向修建防御塔。出击部队调回，与新造的部队集中后，向西进发。

大流士的奇迹也建在坚固的围墙中，也有防御塔护卫。但围墙范围比东边的大，里面守卫的部队多而强。由于敌人的奇迹靠北，可将正面的防御塔击毁。再清除围墙内火力范围内的敌人。再用巨弓轰击围墙，让部队从缺口往里冲。如果时间不够，就不要与敌骑象射手、方阵盾牌兵等强力部队纠缠，直接摧毁了敌方奇迹了事。

巴比伦的声音

第一关　神圣的守护者

任务：转换或破坏敌方的两个部落。

一开始我方只有一名牧师。在出发地点有大量金矿和石头矿。让牧师沿水道向北走，由浅滩涉水向东踏上另一片大陆，往东走到东边角上，在一个还在石器时代的敌人原始部落旁，转化敌村民。

让转化的村民在这个部落左下侧不远那丛果树旁建设我方的城中心，然后开始采集树果。继续转化敌村民，将转化过来的村民派去采树果、伐木。木材足够时，在城中心右侧修建粮仓，为防御塔研究做准备。

此时不要急着修兵营，因为一旦兵营修好，敌斧头兵就会出现。修好粮仓后，用粮食在城中进行进化研究。让伐木的村民去开采石头，为以后修防御塔作准备。

进化到工具时代后，出现敌斧头兵，让牧师将他转化过来。在大本营旁建设防御塔。派出村民前往最初的出发地点，先在矿旁建造储蓄深坑，然后在附近修建防御塔。在矿区和浅滩间建港口，并建造护卫舰。然后沿水道向南，击沉南部的一艘敌护卫舰。造钓鱼船，在浅滩以南捕鱼。在港口再造护卫舰，组成舰队北上。在浅滩以北不远处，发现敌港口，在消灭敌港口的舰船之后，摧毁了这个港口。舰队继续北上，歼灭敌两艘运输船，切断敌水上运输线。

在舰队行动的同时，在浅滩旁修建防御塔，切断敌人经由浅滩进犯我方大本营的路线。舰队行动告一段落后，回到浅滩处加强对交通要冲的控制。然后进入和平建设。

修建市场，建设农场，增加粮食产量。又建造了马房和箭术场，在粮食达到 800 时，进化到青铜时代。建造神庙和政府中心。在粮食 1000，黄金 800 时，进化到铁器时代。并使防御塔升级到顶点。在神庙中进行研究活动，生产强力牧师。派牧师转化大本营内及其附近

的所有敌方建筑物(只有城中心不能被牧师转化,如无军队,可派村民将其捣毁)。消灭了两个部落中的一个。派牧师组成的部队前往另一个敌部落。将敌人或建筑物全部消灭、摧毁或转化。

第二关　夺宝奇兵

任务:夺回两个被敌人盗走的宝物。

战役开始,派村民去城中心旁伐木。

点击港口,迅速生产钓鱼船在港口左侧鱼区捕捞。当粮食达到500时,进化到工具时代。修建住房,在粮仓展开防御塔系统研究,然后派村民在港口右侧、港口与树林之间的岸边、最北角的石头矿旁建3个防御塔,这3个地点都是敌方偷袭部队容易登陆的地点。然后开采石头。北角上还有个有鱼的小内湖,在那里修建港口,造钓鱼船钓鱼。有了新的石料来源后,在港口左右沿岸补建一些防御塔。以应付今后敌战舰的频繁袭击。

海上的钓鱼船先后被敌舰队击沉,于是,在建市场后,开始修建了农场,使粮食来源有保证。当粮食达到800时,进化到青铜时代。对防御塔再做了升级。在港口建造战舰,侦察到港口偏西方向的一个较大的岛屿,上面有许多还是石器时代的敌兵守护着一个宝物。用战舰绕岛行驶,将射程内的敌兵射杀。在地图南部有个隔海相望的东、西二个半岛。西半岛上西侧有坚固围墙和防御塔群,东侧有个港口,这个岛的敌人已经发展到铁器时代末期,制造的大型战舰火力很猛。所需的第二个宝物就在这个岛上。可从东半岛着手,然后打开西半岛的防御缺口。虽然现在还不适于出击,但可与西半岛的港口展开黄金贸易。因此建造了6艘贸易商船,使黄金收入持续增加。以此修建政府中心和神庙。

在粮食1000、黄金800时,进化到铁器时代。在神庙进行所有研究,为生产最强的牧师做准备。在政府中心,研究防御塔到最高级。生产牧师。建造了箭术场,生产双轮马车射手和金甲骑士。建造运输船和战舰。派运输船运载牧师和金甲骑士登陆宝岛。先转化了岛上的残敌,然后转化宝物,将它送回大陆。在部队登上宝岛的同时,派舰队开赴东半岛的最东端。避开西侧的防御塔火力范围,歼灭东侧敌人的有生力量。在海军舰队为登陆部队扫除障碍之后,运来牧师和金甲骑士,沿途转化敌人的军事人员、村民、建筑物。

西半岛驶出敌强力炮舰,用牧师将敌方炮舰转化为己方炮舰,打掉了西半岛的港口。这样,取得对整个海洋的控制权。在转化并占领东半岛后,派转化过来的村民上岛修建了神庙,并面对西半岛修建了港口,然后用舰队扫清西半岛东侧敌军地面部队。派牧师登陆、分头进行转化工作,步步为营。最后进入敌大本营,发现了第二个宝物。

第三关　失去

任务:消灭全部敌人。

战役开始时,有1个牧师和6个弓兵在一个孤岛上。派牧师来到岛北浅滩之上,转化对面岛上的敌牧师和弓兵。第二个岛的弯角里有条敌运输船,立即将它转化过来。用运输船接走两个小岛上的弓兵和牧师,来到东边角上,顺水道向左,在一浅滩处登岸。

上岸后,消灭敌村民。左方有敌人的大本营,周围建有不少防御塔。让三、五个弓兵与一个牧师成一进攻小组,由弓兵分散敌人火力,牧师进行转化工作,最后攻入敌大本营。先转化敌方军事建筑,如箭术场、马房、兵营、防御塔、港口等,然后再转化民用建筑。利用转化

过来的村民，修建城中心。在彻底占领该半岛后，在港口建战舰，侦察其他岛屿（都是一些小岛），顺便击沉敌方的零星钓鱼船。在西部的一个岛上，发现敌投石车和村民，回去造投石车送到岛上，将敌人消灭。

第四关　返回

任务：消灭全部敌人。

进入战役，码头上有我方的一艘运输船。小地图上那一大块亮的地方是我方的大本营，现在正受到敌人的攻击。赶快往南方港口撤退。越过浅滩，到那港口所在的小岛，乘运输船向东撤离。登岸后，在大陆最东边的角上发现了石头矿和金矿，着手在石头矿旁建设城中心。然后伐木、建设住房，建造市场、粮仓。在城中心和粮仓旁建造农场、兵营。在兵营研究斧头，将战士升级为斧头兵。将斧头兵，在左侧海岸线布防。着手防御塔研究，沿海岸修建防御塔。最初的石料可修建防御塔，并派村民采石。修建箭术场，在粮食达到 800 时，进化到青铜时代。在粮仓研究防御塔，将防御塔升级。有了新的石料，建成强大的防御体系，修建神庙和政府中心。在粮食到 1000，黄金 800 时，进化到铁器时代。

在神庙做全部研究。建造港口，在港口研究新型战舰。组成第一支海军舰队。向西到原来失去土地的地方，这个地方是个很大的岛屿。我方舰队在岛的东面击毁敌港口，切断敌舰船的生产基地，取得了制海权。舰队绕着海岛沿岸航行，轰击岛上敌建筑物、部队和村民。在港口建造运输船，在神庙生产牧师，然后用运输船运送牧师和斧头兵，胜利已经在望。

第五关　猎物的踪迹

任务：找到人造物品。

此关只有一些斧头兵。先向西南方向走，消灭阻在道路上的狮子、大象等动物。在经过两头大象漫步的地方后，遇到一群弓兵。消灭两群敌弓兵后，与我方骑兵汇合。部队冲过南方的敌防御塔群后，折向北，与我方另一群骑士汇合。向西而行，消灭敌巨弓，冲过敌骑象射手的防线。往右，击毁前方路上 8 个敌方防御塔，冲过防御塔封锁线后，沿路向东，消灭一些敌巨弓、投石车后，遇到大群敌弓箭手。在冲过弓箭手时，迅速消灭敌牧师。转向北方，登上浅湖湖畔我方的一艘小型运输舰，向东北方行驶，经过右侧一处树林，来到一个长条形陆地。登陆后，向右越过窄条状浅滩，沿浅滩往南，经过敌人防御塔后来到很小的半岛上，与我方的牧师汇合。让牧师经过浅滩，登船出发。在湖中的一些浅滩上见到敌巨弓和投石车。将它们转化过来。湖的东北部有我方的两艘运输船。将巨弓和投石车运到北部角上的一个半岛，这里有敌防御塔、投石车、巨弓和骑士防守。对半岛发起攻击，在那个半岛的里面找到了要找的人造物品。

第六关　保镖

任务：护送人造物品到神庙。

此关由 5 个弓兵将人造物品护送到西北方向上的那个神庙中。

从出发点向北，在见到两头大象时转入东北方向的绿地中。东面有个有湖心岛的内湖，在湖的北面有一大群狮子。将湖北的狮子全部射杀，从那里向北涉过浅滩到达水道对岸，从水道对岸登陆后往东北方向走，从敌港口旁走过。转向西北，越过一片浅滩，进入敌围墙中。最好不要停留，从围墙左侧的出口出去。继续向左走，沿树林边绕过去就到了神庙。

第七关　幼发拉底河的统治者

任务:消灭敌人及其占星术。

派村民采石头矿,在兵营旁建造防御塔。向右绕过树丛下方,可找到金矿,在这金矿北部还有一金矿。在北方金矿旁建一防御塔。在粮仓旁建第三个防御塔。然后采集粮仓旁果树林,在城中心旁建造农场。将士兵升为最高级。然后在兵营生产剑术家,在防御塔和金矿布防,以防敌人偷袭防御塔和袭击采矿村民。由于资源有限,敌人又不断前来抢夺资源,于是在石头矿、金矿、树林旁都安排剑术家守卫。研究防御塔并升级。果树采完后,让村民建住房、采金。由于要进化到铁器时代需要有青铜时代的2个建筑物,因此要派村民建造神庙和炮厂。在粮食1000、黄金800时,进化到铁器时代。在神庙中进行所有研究项目,研究完成后,制造牧师。让牧师和剑术师组成战斗小组,从海湾浅滩右侧出发,由牧师上前转化敌人的防御塔群,攻占整个东部大陆。在战斗中,西部大陆的一个部族会派出强大的巨弓舰来支援。让战斗小组回到大本营稍事休整,然后向半岛左侧进发。将战舰开到敌港口旁引诱敌巨弓舰到我方牧师法力范围内由牧师转化。最后将敌人港口击毁。再用巨弓舰队荡平西部沿岸的守敌,为下一步牧师和剑术家组成的部队登陆西岸扫清道路。过关在望。

第八关　决战

任务:摧毁敌方奇迹。

战役一开始,就得知敌人开始建造奇迹,一旦敌人的奇迹建成,战役就会进入倒计时。因此,必须分秒必争。此关的陆地被海分为三部分,除在东南方向的大本营外,北方是正在修建奇迹的敌人。在西南部,是个实力较弱的另一个敌种族。我方大本营中既没有城中心,也没有村民。因此,此战要先得到村民,建设城中心。可从神庙开始。先在神庙中进行各种研究,大量生产盾牌长剑手和牧师。在港口再生产几艘战舰,到左侧的西南半岛打掉守护在那里的敌人的投石车和牧师、骑士、盾牌长剑手、弓兵。派牧师和盾牌长剑手在左侧港口登船,前往左侧敌占半岛大门口。登陆后由牧师转换一部投石车,然后冲进大门,向左避开敌防御塔火力,来到敌人营地左角上,用牧师转化敌方村民、敌骑士和双轮马车射手,最终将城中心周围敌人全歼,并把敌城中心摧毁。派村民在敌营左角开阔处建立城中心,以及时生产新的村民。在摧毁敌城中心后,不必把敌营内残余的敌战斗单位和建筑摧毁,赶紧调动部队直赴西部角上的那个大金矿。摧毁金矿旁的敌储蓄深坑后,修建自己的储蓄深坑。在城中心生产村民开采金矿。在开采过程中,用牧师转化这时来袭的敌巨弓舰。在城中心生产村民,乘运输舰回大本营。

让村民在大本营修建第二个城中心,在城中心生产村民、分别派去采金、伐树、修建农场和住房。在粮食达1000,黄金800时,进化到铁器时代。在港口研究巨弓舰和大型运输船,在大本营港口附近再修建箭术场。在西边的敌占岛上城中心附近建设农场。在大本营的两个箭术场生产骑象射手。在储蓄深坑中研究射手护甲,以加强骑象射手的防御能力。在北部海岸建设第二个港口,作为距前线最近的进攻堡垒。派村民在北部港口旁修建炮厂,大量生产投石车,在两个港口生产巨弓舰。然后向北部出击。当巨弓舰抵达北部敌人海岸时,沿海岸向右,来到敌占大陆那个能通向敌奇迹的唯一大门口。

摧毁敌人大门口的防御塔、港口及其附近的舰船。同时,消灭了守护在那里的敌兵。这

时敌人的奇迹已经建造完成。游戏进入倒计时。将投石车、骑象射手登上运输船前往北方大陆敌大门左侧树林旁的海岸，投石车击毁大门左侧的敌防御塔和围墙中的投石车。然后进攻右侧敌营大门。让投石车击毙大门口的敌牧师。由于时间不多，要迅速往大门内冲。用防御能力强的骑象射手直奔敌人的奇迹，将敌奇迹化成灰烬。

五、游戏心得

秘技一

按 Ctrl + N 键开始新游戏，然后进入单人游戏(Single player)的战役模式(Campaign)，在游戏中按以下组合键可得到相应秘技：

Ctrl + C：出现游戏制作时的情景和制作人员名单；

Ctrl + F：得到食物 1000；

Ctrl + G：得到金钱 1000；

Ctrl + P：按下鼠标左键能放下岩石；

Ctrl + Q：快速建造；

Ctrl + S：得到石料 1000；

Ctrl + T：开启一张关于木料、食物、金钱、石料的菜单；

Ctrl + W：得到木料 1000。

秘技二

进入作弊(Cheat)方式，输入以下字符串(大写)，按 Enter 键后就可得到相应的秘技(要注意的是在开始游戏时，要将选项中的作弊模式(Cheat Mode)开关打勾才行：

BIGDADDY：主堡旁出现装载火箭兵的战车(攻击力 300)；

COINAGE：获得 1000 单位金钱；

DIEDIEDIE：消灭所有敌人；

FLYING DUTCHMAN：投石船(Juggernaughts)变成飞行船(Flying Dutchman)，可以上陆地，但仍然不能飞跃树或建筑物一类的障碍物；

GAIA：控制地图上的动物(不过人类成员会失去控制，而且不能控制会飞的，如鹰、鸟等)；

HARI KARI：自杀；

HOME RUN：本关取胜；

KILL#：杀掉某个玩家，这里#表示玩家的起始位置(取值范围 1－8)；

MEDUSA：村民变成复仇女神梅杜莎，当他自杀(选中自杀物后按 Del 键)或被杀后，变成一名暗黑骑士(Black Rider)，如果再次被杀就变成投石车(Heavy Catapult)，再死就真的死了；

NO FOG：走过的区域不再有雾笼罩；

PEPPERONI PIZZA：获得 1000 单位食物；

PHOTON MAN：在主堡旁出现一名核子兵(Nuke Trooper)；

QUARRY：获得 1000 单位石头；

RESIGN：投降；

REVEAL MAP：显示完整地图；
STEROIDS：快速建成，即升级或生产不用花时间，但仍要耗费物资；
WOODSTOCK：获得1000单位木材。

地球继承者之妙狐神探

Inherit the Earth

一、游戏简介

这是一款冒险类游戏。

二、完全攻略

森林

事情开始于狐族的利夫与鼠族的史考利之间的总决赛，结果利夫输给了史考利。利夫的女友蕾恩出来安慰利夫一番。正在利夫懊恼时，麋鹿队长出现了。他奉森林之王的命令，寻找风暴之石。正巧野猪队长也率领他的手下到来，他们不愿受麋鹿队长的约束而和他发生了口角。在争吵后，野猪队长突然把矛头指向利夫，怀疑风暴之石是利夫偷走的。利夫极力辩解也无济于事，蕾恩也帮忙作证。利夫为了洗刷冤情，答应负责去寻找风暴之石，麋鹿及野猪双方各派一员监视。麋鹿派伊亚少尉，野猪则派欧克队长跟随。麋鹿队长告诉他们，时限为下次的月圆之夜。然后野猪带走了蕾恩做人质，以免利夫溜掉。

宝石寺

利夫走出帐篷，来到右边算命人的帐篷，便想进去算一算未来的命运，顺便再用算命人的水晶球找一找真正的罪犯。一阵交谈后，算命人建议利夫到犯罪现场查查看，顺便见见神殿的守护者——艾拉那女护卫，不过对她一定要真诚。路上碰到一些动物，与它们多谈话，以获取有用的信息。经过艾拉那所住的小村庄后，利夫一行来到了宝石寺门口。本性多疑的艾拉那在丢了风暴之石后更不轻易相信他人。无论利夫如何解释，甚至用人格担保也不行。她要利夫去找一份森林之王的信物，以说明利夫的身份。前往森林找到森林之王后，把艾拉那的要求告诉森林之王。于是他给利夫一个金苹果作为信物带给艾拉那。这个金苹果是森林之王从前还是一名士兵时，由前任国王送给他的出战纪念品。找到艾拉那，把金苹果交给她。艾拉那便打开花园的门，让利夫进入搜查。利夫先到花园左侧的小花园，捡到一个水桶。在花园的右上角的角落里发现一个奇怪的脚印及一串酸莓。这可能是罪犯留下的脚印，利夫想找认识各族之冠的鼠族智者问问。

鼠族洞穴

到了鼠族的洞穴门口，鼠族的看门人不理睬利夫。跟他搭讪一番后，利夫要求见长者，但除非有预约，否则不得进入，所以利夫决定要欧克和他谈一谈。接着利夫拿起墙上的斗篷，化妆成鼠族向内独自走去。在日晷室有一只老鼠以为利夫是卷宗管理员而问利夫问题，只得查密码手册回答他。利夫再走一小段路便可来到希斯特的房间。和他讨论宝石遗失的

问题，利夫告诉希斯特关于神殿花园脚印和酸莓的线索。可惜利夫无法把脚印挖来，希斯特也没时间去神殿，所以他叫利夫去到雪貂村买些石膏，以便把脚印复制一份拿回来。别忘了把酸莓交给希斯特。走到大门口，利夫叫回两位同伴，接着就去雪貂村买石膏。

雪貂村

到了雪貂村，问了几个雪貂工匠，得知酒店有石膏卖。利夫一行人又奔向了酒店（进入雪貂村后，沿行进方向左边的一条石子路走到底，再过一拱门，右边那个门是玻璃大师的家，左边就是酒店），但利夫没有钱。回到嘉年会的货币兑换处用银质勋章兑换现金。一开始讲定 20 元，但商人后来又减为 15 元，为了救心爱的蕾恩，也只能接受。换了现金后回到雪貂村酒店买石膏。

神殿花园

有了石膏，可回到神殿的犯罪现场制作脚印的石膏模子。先把石膏放入木桶内，接着找一些水和石膏混合制成湿石膏，再用湿石膏制成脚印模子，带去给希斯特看。希斯特似乎已经知道了这脚印是谁的，但他先不告诉利夫，要他们到野猪王的城堡打探消息，才肯说出实情。

野猪城堡

利夫来到野猪城堡的大门前，碰上两位想刁难利夫的警卫，利夫三人只好演了一场戏来欺骗警卫，终于混入城堡内。走过一连串的长廊来到野猪王的面前。野猪王泡在泥浆池中，要利夫走入泥浆池中才肯和他说话。反正主要是探听情报，利夫和野猪王随便闲扯一阵。找个理由正想离开时，恰好看到蕾恩，利夫也就放心了，并告诉蕾恩一定会把她救出来。正要离开时，利夫觉得好像在泥浆池中碰到了什么东西，出了野猪城堡后整理身上的皮毛时，得到一只狼首戒指。

鼠族洞穴

当利夫告诉希斯特在野猪王的泥浆池中找到了一只狼首戒指时，希斯特的语气让人觉得事情不妙。不过利夫知道了那脚印是一只 30 多岁的浣熊留下的，而且希斯特根据酸莓推测，浣熊可能来自北方。但大家对北方的地形不熟，因此先到山上去看一看北方野地的地形。

北方的永恒山脉

一行人到了北方的永恒山脉，利夫在山上的房子里碰上了狗族的泰邱。向泰邱打听北方的消息后，知道他不但是个制图家而且还拥有北方野地的地图以及捕光机。为了获得泰邱手上的北方野地地图，利夫答应帮他修理捕光机。但地图只有一份，泰邱也需要，所以他同意再帮利夫复制一份。

雪貂村

利夫去找雪貂工匠的玻璃大师修复捕光机，但大师说修捕光机超出了他的能力，因此他要去问一问雪貂工匠的领袖——隆卡。由于隆卡也不太了解捕光机，所以还要问一问全知者。不过工会有个规定，必须是工会成员才可以询问全知者问题，于是利夫必须通过工会的测验才能成为工会的一员（解法同七巧板）。完成测验后，利夫获准可问全知者问题，不过问了老半天，仍不得要领，因为捕光机并非此物体正确的名称，必须找希斯特问一问。问过之

后，才知捕光机原名望远镜，而破损的零件叫透镜。利夫再回到工会间全知者有关透镜的事，全知者才告诉利夫捕光机的修法也就是透镜的制作方法。责任当然落在玻璃大师的身上。过了一会儿，玻璃大师告诉大家说没有抛光粉，全知者指出抛光粉的名字叫红粘土。欧克说野猪王的泥浆池里含有红粘土。

野猪城堡

利夫再去野猪王的城堡，想办法贿赂城堡门外的守卫，到野猪王前面和他一番胡侃，趁机走入泥浆池中，沾上一身泥浆。马上找机会离开，把红粘土交给玻璃大师。不一会，玻璃大师就交给利夫一片全新的透镜。

北方的永恒山脉

拿到透镜后，利夫朝泰郎的房子走去，和他交换地图。拿到地图后，碰上艾拉那派来的使者，他要利夫把信交给艾拉那的姐姐阿拉玛。收下信后，利夫便向野地行进。

狗族城堡

走着走着，来到了狗族的城堡。狗族王子定下两种方法可让利夫他们通过：一是付费，二是说笑话逗乐他。很可惜利夫早就没钱了，只好说了一大堆无法逗人笑的笑话，最后还是被狗王子关进了监牢。利夫发现地上有一个木碗，就用木碗敲打监狱铁门把狱卒引来。狱卒给了他们食物及汤匙。利夫发现有一面墙的一块石头有点松动，就用铁汤匙挖，但是推不动，一定是没力气，大概是太久没吃饭了。勉强吞下狗食，集合三人之力，终于把石块推开了。不过洞口太小，只有利夫能勉强通过。利夫在通过遂道时，不幸掉入狗族城堡的地下迷宫中。转了好久，终于逃出了迷宫，看来利夫只有单枪匹马到野地去搬救兵了。

猫族管区

到了北方野地，走到地图上印有一个帐篷标志的地方。这时出现了一只猫，把利夫抓起来当俘虏，来到猫族的管区，见了他们的首领布劳法。布劳法让利夫休息一晚。利夫从其他猫口中得知布劳法的女儿莫朴受伤的事。第二天早上起床后和布劳法交谈，利夫为了报答布劳法，答应帮她找药医治女儿。

阿拉玛的住处

利夫离开猫族的管区向着北方的一间小房子走去，来到艾拉那姐姐阿拉玛的住处。刚把信塞进门缝中，就被一只老猫扔了出来。把所有的门缝堵住，终于让她自己把门打开了。利夫给阿拉玛看了信后，顺便问一问阿拉玛附近有无医生可以医治布劳法的女儿。虽然附近没有医生，但是阿拉玛知道一些民间秘方可以救莫朴。可她缺少某些药材，要利夫去寻找，所缺药材分别是猫薄荷、蜂蜜及针线。猫薄荷就在北方的河口边。再就是蜂蜜，利夫来到一棵橡树下发现了蜂窝及一堆蜜蜂，但太近会被叮个满头包。利夫见地上有一些干树枝，心想可以用烟熏开蜜蜂。到采石场捡到了火石片及绳子。回到橡树下，用火石片和铁汤匙摩擦发热，点燃干树枝，熏走蜜蜂后取得蜂蜜。当利夫经过森林空地时遇上商人蜜脚凯拉斯。他有针线卖，可利夫已身无分文了，只好用狼首戒指和他换得针线。得到 3 种药材后，交给阿拉玛，她把药制好交给利夫。

猫族管区

利夫拿着药回到布劳法的管区医治莫朴。医好了莫朴，野猫族在当晚开庆功大会庆祝

莫朴复原。利夫此时要求布劳法帮他解救同伴，于是猫族趁夜黑时在狗族城堡的食物中下了安眠药，使大部分狗睡着了，利夫顺利潜入城内。进入迷宫后，绕了老半天竟不小心绕到王子的房间内，还好，王子正在睡觉，利夫见他身上有钥匙，便轻轻靠到床边以免使地板发出声音(史奎克即 Squeak，地板发出的声音)。从王子身上取到钥匙，然后赶去牢房把同伴救出来，一起逃离城堡。

北方野地

继续找寻风暴之石及浣熊的旅程。狼首戒指很重要，却在蜜脚凯拉斯手里，要把它拿回来。利夫曾在采石场的矿区内发现过一些漂亮水晶，也许蜜脚凯拉斯肯用水晶交换戒指，因此一行人又前往矿区采取水晶。当他们到采石场拿水晶时，利夫和伊亚用尽了力气都拔不下来，还是强壮的野猪欧克把水晶取到手。拿到水晶向森林空地寻找蜜脚凯拉斯(凯拉斯不会总待在同一个地方，要多走几个空地)，换回狼首戒指后，前往北方的峡谷。到峡谷时，利夫一行不幸碰上断路，伊亚由于有一双强劲的腿，很轻易地跳了过去，然后他们用绳子搭了一座绳桥安全通过。继续向北走看到一处渡口，一只老狼躺在一艘木筏上睡觉，要给他钱或金子才肯载利夫到北岛。利夫把狼首戒指交给他看，老狼一阵惊讶后，把一行人送往北岛。途中顺便问问关于戒指及有关北岛上狼的消息，但老狼不肯透露浣熊的情况。

北岛

到达北岛，在瀑布下遇见一只独自生活的母狼夏拉。她叫利夫不要烦她。利夫往前走，来到水坝。在这里中了黑爪猎人的埋伏而被关入牢中。稍后，两只狼以征服者的姿态来宣告利夫一行的命运，这时浣熊邱达出现了，原来风暴之石就是他偷的。利夫他们在牢中呆了一晚，夏拉一大早趁黑爪猎人出去打猎时，把利夫他们放了出来。逃出牢狱，利夫在酋长的营区中发现一个古代纪念品。

古代遗迹

离开营区后，在营区东边海岸的峭壁上发现一张金卡，可惜没有绳索无法取得。走着走着，来到一块象是机场的地方，他们又进去东翻西找。在一房间幸运地找到一根钢索，在另一间的仓库发现一扇只能打开一半的门，旅游商人蜜脚凯拉斯也到了北岛上，他那里有油灯，想买又没有钱，于是骗蜜脚凯拉斯说岛上有宝物，并用在黑爪猎人营寨找到的古代纪念品换取油灯。他们把油灯的油倾倒在那生锈的门上，门终于被打开了。进入仓库，翻了老半天，结果只有一把螺丝起子值得带走。利夫又在另一间房内发现一个奇怪的门，不过好像需要某种卡片才能打开。想起刚才在海边峭壁上发现一张金卡，大家又返回峭壁去取卡片。欧克使用钢索把利夫吊下峭壁，成功取回金卡。回到那奇怪的房间把门打开，里面是一座迷宫。晃一晃后，走进一间更奇怪的房间，拿走桌上放置着的一个奇怪的三角形装置。离开古代遗迹，来到附近的水坝。

水坝

水坝附近并无异样，但水坝上方有座像观测所的奇怪白色建筑，任何方法都无法把门打开，利夫只好使用螺丝起子把门拆了。里面有许多仪器，利夫注意到有一个像闹钟的机器，打开它得到一个类似电池的金属小圆筒。

夏拉的巢穴

利夫来到夏拉的巢穴。和她交谈时，注意到墙内的铁闸门上有个三角形凹痕，和刚才取得的三角形装置十分吻合，利夫就把三角形装置放入凹痕中试试，但没有反应。再把金属圆筒放入三角形机器中试一试，门动了，出现了一条隧道。一直向前走，遇到的第一座梯子是通往水坝顶的，再继续走碰上第二座梯子，向上爬两层后，仅见到另一座楼梯，向上爬，再爬上一座梯子就见到浣熊邱达及风暴之石。浣熊邱达见到利夫就带着风暴之石逃走了，利夫紧追不舍。一阵混乱中，利夫抢到了风暴之石，为了怕再被夺回去，便和欧克、伊亚互相传递风暴之石。当伊亚传给欧克时，欧克一不小心没接着，使风暴之石掉入水坝中，那贪心的邱达为抢风暴之石也一并掉入水坝。

森林

利夫空手回到森林之王那儿。虽然没有风暴之石，森林之王还是为利夫开了庆祝会，心爱的蕾恩也被野猪释放了，从此他们过着幸福快乐的日子。不过，风暴之石正在它掉落下来的某处运作着它的机能……

三、游戏心得

在游戏刚开始时，帐篷的右上方有一座凉亭。用"拿取"指令可以在凉亭的桌子附近找到一顶魔帽。使用魔帽可以被传送到游戏中的任何一个场景(1－290)，包括最后的结局(281)。在传送前先行存档，有些场景在传送后会死机。

地心奇遇记

Torin's Passage

一、游戏简介

又译为《陶林的密道》。是一款由 Sierra 推出的角色扮演类游戏。游戏容量 400MB。640×480×256 色的分辨率。动人的音乐、卡通片的画风故事是一个传统的童画般的故事。

很久很久以前，在一个美丽的国家，年轻的国王夫妇刚添了一个可爱的王子。但是，在一个雷雨交加的夜晚，邪恶的巫师培康(Pecand)为了篡夺王位而杀害了国王和王后，还是婴儿的王子多林(Torin)在侍女莉圣西亚(Licentia)的保护下逃离了险境。多林从小就被寄养在一个平民之家，20 年后长大成人。他和养父母过着无忧无虑的田园生活。这天，一阵狂风把他的养父、养母卷入地下，一个过路的行脚僧侣告诉他说，只有地下世界的莉圣西亚才有这种超能力。多林不知道这个行脚僧就是培康所化妆的。为了救回父母，他登上了冒险的旅程。

二、完全攻略

地上世界(The Lands Above)

在从小居住过的小屋前取下竹竿上的绳子和树桩上的斧子，再走进小木屋。在父亲的座位旁的小桌上，找到了父亲曾用过的烟草袋，并在母亲心爱的座椅旁的针线篮中抓到了一条小虫。

离开小木屋，走上旅程。从路旁摘一串葡萄，钻进树丛中，请小虫帮忙找一片大树叶。朝前走，遇到蜗牛斯林(Slim)和史林姆(Slime)，与他们交谈，他们想到处旅行。拿出树叶，让他们爬上去。来到城堡边的护城河边，将斯林和史林姆放进水中，满足了他们要到处旅行的愿望。它们会回赠一滩河泥。走到满是鼻涕虫的大树下，把河泥放在地上，让小狗布格尔(Boogle)变成一个盒子的形状，支在河泥上，然后躲在一边，趁鼻涕虫下来吃河泥的时候，抓住几条鼻涕虫。

过了小河，往上边的小路走，爬上大树顶端，把绳子一端拴在自己的脚上，另一端拴在树枝上，往下跳，抓到了一块苔藓。用绳子将自己悠起来，终于够到了对面的那棵树枝。回到大路上，继续向前走，随手在路旁捡起一根树根，向前看，来到一座造别致的圆形小屋前。这就是地下世界的入口，可是大门却紧锁着，陶林照着门边告示牌上所说的用斧子砍下一段屋前的蓝水晶，响声惊动了屋里的卫兵。上前说明来意，还是无法进去。陶林情急之中慌称自己是前来换班的，那小老头一听换班人来了便让多林走进去。谁知这里竟有为前任准备一顿大餐的习俗，这可苦了陶林。小老头首先要了份草莓汁，陶林费了九牛二虎之力才在路边的树丛中找到了草莓。小老头喝了草莓汁后又点了一道泥炒蚰蜒。陶林很快就在一棵大树下发现了一群蚰蜒，但每当陶林一接近它们，它们就逃得无影无踪了。正当陶林一筹莫展之际，湖中大树上的蜗牛兄弟说它们有办法捉到蚰蜒，但条件是要陶林替它们找一片最大的树叶，以助它们参加护城河奥林匹克大赛。陶林顺着两根树藤，爬上了大树，利用先前捉住的小虫很轻松地找到了最大的那片树叶。蜗牛兄弟得到这树叶后，告诉陶林蚰蜒最爱吃护城河底的淤泥，而它们正要去那儿参加大赛可以顺便帮陶林去找。但要按照蜗牛的速度，何时才能到达护城河。于是陶林亲自用树叶载着它们赶往护城河，并把它们放入河中。等了许久，蜗牛没等来，却等来一只八爪鱼的触手，甩了陶林一脸泥。得到淤泥后，把淤泥放在树下，果然引来了蚰蜒，但淤泥仍然奈何它们不得。于是陶林让布基变成一个盒子，做成一个最原始的捕捉器。这下狡猾的蚰蜒才中了圈套。接下来该找配料了，这配料是沼泥。又一阵好找，发现了一块沼泽地，它的两边各有一棵大树，陶林爬上了最高一根树枝，把绳子一头绑在树枝上，一头拴在脚上。然后那么一跃……虽然抓到了一把泥，但身上的包却不慎落入沼泽，自己也被吊在了半空中，上下不得。上下既然不行，那往左右吧，陶林尽量摆动身体(鼠标往右方连击)并顺势抓住了右边的一根树枝。布基跳了下去，从沼泽中取回了背包。原来这家伙竟能站在沼泽上。

陶林兴冲冲赶回去，要把沼泥和蚰蜒一起交给小老头，哪知他不要半成品，只好替他做熟了。可是饱餐之后还要方形树根当点心，陶林还是为他砍来了那树根。这次美餐之后没再提什么要求，守卫推开柜子，露出一扇暗门，穿过暗门，是间秘室。

小老头取出5块水晶，让陶林从中选择一个来启动机关。陶林随便选了一个，把它插入秘室里的控制器。经过尝试，陶林发现只要将水晶先后插入蓝、白、红三处，就能让中央的柱子全收起来。此时，边上也升起了一个“高脚杯”，里面盛满了魔粉。陶林用空烟袋装了一些，并把魔粉撒向水晶镜，只听“嗖”的一声，陶林被吸了进去，来到下一个世界。

艾斯卡帕(Escarpa)

等回过神来，陶林发现自己落在一棵大树上。不小心从上面摔了下来，幸亏空中一顿猛

抓、攀住了块瓷砖。结果命是保住了，却摔得也不轻。陶林爬起来，捡起了那块刚才救命的瓷砖。他抬头一望，上面还有一块瓷砖，也顺便拿走。

左边有户人家，陶林前往拜访。里面就象在演肥皂剧，引来了场外观众的阵阵笑声。向下来到小溪边，有个洗衣女正埋头洗衣服，陶林偷偷地取走了一边衣架上的夹子。从小溪旁的山洞穿过去，陶林过了桥，见到了国王夫妇。交谈后得知这里叫艾斯卡帕，而陶林见到的就是统治这里的路普特国王。陶林问国王何处可以找到莉圣西亚，国王说还是要到下面的世界去找。陶林发现天花板上的七彩水晶少了一根蓝色的，就慷慨地把自己的一根补了上去。国王夫妇很高兴，拜托陶林寻找公主玲娜(Leenah)，并交给了陶林一根镶有国王夫妇相片的项链作为信物。同时给了陶林一封舞会请柬，让他交给比特娜(Bitternút)太太。出门时，陶林顺手取走了桌上的肉。陶林把请柬交给了比特娜太太。她兴奋不已，陶林趁此机会索要桌上的一块瓷砖，她有些舍不得，还是她儿子说服她才得到瓷砖。

道别比特娜太太后，陶林接着向下走，来到了一个类似怪兽口腔的山洞。在尽头有一块瓷砖，陶林爬进去取了出来，并发现后面似乎还有洞，但自己进不去。这回轮到布基大显身手了，它先变作小虫钻了进去，再变成盏灯照亮了周围。原来里面尽是些脏东西，但陶林还是要布基变成铲子铲一些，最后布基圆满完成任务后又变成虫子爬了回来。继续往下，一只双头鹰挡住了陶林的去路。陶林略施小计，从上面那块倾斜的滑槽上把肉扔下来，引走了双头鹰乘机过了山洞。可山洞里的两只臭鼬又把陶林赶了出来，只能向下爬，来到下面的浴室，在这里可得到瓷砖、毛毯、绒扇、枕头以及一块“严禁肥婆”的标示牌。牌子旁有座梯子通向浴池，先不下去。

回到山洞，陶林先用夹子夹住鼻子，再用毯子挡住臭鼬的“进攻”，这两个坏家伙见势不妙，逃之夭夭了。穿过山洞，陶林看到洞外有个怪老头维德(Veder)，叫了他三声才有反应。交谈之中，得知这老头对坐垫十分不满意。原来坐垫是个瓷砖，陶林就用枕头与他交换，又得到一块瓷砖。回到澡堂，陶林在阳台上把臭鼬弄臭的毯子放在浴室窗口处(这需把画面往下拉方可看见)。再用绒扇把臭气扇到澡堂里熏走众人。然后让布基变成溜溜球从梯上滚进浴池，取来了挂在澡堂墙壁上的一块瓷砖。

回到双头鹰的巢穴向下望去，看见一棵小树。他把布基从那洞里弄来的怪东西(Dragon Poo)扔了上去，小树很快长成了大树。顺着树下去，来到了一座神殿，这儿有一座无头雕像。陶林把身上的瓷砖一一拼上去，发觉还少2块。想起皇宫的地上有一块，就再次前往参见路普特国王，好不容易才把瓷砖要了过来。另一块是告示牌，把它交给小溪边的洗衣妇洗一下，果然正是那最后的一块。

拼完整个图后，只见瓷砖拼成的头变成了雕像的头并开始说话了，最后张开嘴让陶林进去。原来这是艾斯卡帕的传送点。陶林撒出魔粉，于是他又一次被吸了进去。

彭哥拉(Pergola)

陶林来到一片美丽的大草原上，可他刚一迈步就踩了个空，跌了下去。原来那草原实际上是树顶。这回摔得可不轻，陶林昏了过去。待他醒来却发觉一群小人正在捆绑他，他急忙挣扎，小人们便作鸟兽散，只有一个来不及逃走，被吊在半空中。善良的陶林友好地将他救下，这一举动赢得了小人族的好感。他们的酋长斯梅塔那(Smetana)出面向陶林致谢，并带

他去看另一个被他们捕获的"巨人"。见面才知道那"巨人"是个女孩，她头上的饰物说明她可能就是路普特国王的女儿玲娜。所以他打开项链上的附物，把那里面的国王夫妇照片给玲娜看(在观察物品时可打开)。果然她就是玲娜。玲娜说她靴子里有把匕首。用这把匕首割开了绳索，扶她起身。

酋长得知他俩要寻找这个世界的出口，告诉他们这里有个传送点，只是因年代久远，而且到达传送点的祭式已经失传，只有靠陶林自己去摸索了。两人依酋长指的路来到祭坛，只见小巫师们已各就各位了。这里有3个谜题。第一个是将小巫师们按绿头巾、黄围巾、蓝袖口、红腰带的特征各排成一列即可。成功以后，祭坛缓缓上升，把他们带到了半空中。第二个谜题是排演合唱。陶林先把小巫师们按女左男右分成两排，相邻的人，服装某一部位的颜色相同。中央就搭起了指挥台与指挥棒。然后，陶林让他们按音符由高到低排列，又唱了一次，两扇通往不同世界的门就打开了。玲娜进了左边的门回到艾斯卡帕，陶林进了右边的门，来到下一个世界，继续寻找莉圣西亚。

艾圣拉(Asthenia)

陶林来到一个熔洞里。在面前的柜子里他找到了一个罐子，里面盛有氨水纸。用氨水纸擦净柜子，露出上面的按钮。按下这个按钮，墙上出现一扇门，出门后，发现置身于渺无人烟的小岛。往左有一台奇怪的机器，每按一下钮都会出来一个铁球，陶林只要往后站在地上一条线外就能接住。陶林一口气接了5个，直到实在拿不动了才罢手。右边则有块翘翘板，陶林反复试验才发觉当把四只球放入左边，多余的一只扔入岩浆，同时自己坐入右边，这样翘翘板就会平衡。这时会使岛中升起一座发石车，陶林又取了一个铁球凑足份量，再进入发射勺中。然后用匕首割断绳索把自己送到了对岸。

对岸是错综复杂的小路，他先一直往右走，在尽头拾到了一把扳手。隐约看见了右上角的目的地，经过了漫长的跋涉，眼看要到了，又有一道炽热的岩浆阻住去路。陶林用扳手拧开了一边冷水喷射器，利用冷水的迅速凝固，造了一座"桥"，就立刻窜到了对岸。又来到了一处九转八弯的地方，陶林认准左下方，直走下去，终于成功地冲了出去。不料，下面又有一道很宽的岩浆挡住了去路，还好这里有座装置能使岩浆中上升起许多石桩。这里是个一笔画的谜题，在规定的时间里经过每一根木桩，前方会升起一座木桥。

进入山洞，这里就是传送点。入口的机关在一边的水晶机关上。只要把光线顺利通过6根水晶柱子，进入右面的管道内，入口就打开了。使用魔粉，陶林又进入下一个世界。

特纳布罗(Tenebrous)

直出水晶门，一头撞在了一根水管上，顿时不省人事。幸亏布基及时变成护士小姐，把陶林救醒。清醒过来的陶林爬上窗口，并用匕首撬开，爬了出去。漫漫长道，陶林和布基只能机械地爬呀，都已经悬空了也浑然不觉，结果又掉了下去。

坠下的陶林把草坪砸了个人形大洞。瞬时就有一个大头警官冲上来，以陶林犯了本地最严重的罪行——损害植物的罪名把他下了大牢。而且布基也被一只怪物抓走了。结果因为陶林是异地人且又是初犯，被当庭释放。

缺少了布基的确让陶林多少觉得有些无助，但也得进行下去。与身旁的向日葵交谈。她建议陶林去半球剧场找一个叫达克的老头，此人嗜好收集各种奇怪的声音。不过要去半

球剧场必经一滑坡，要过此滑坡非有向日葵的帮助不可，但只有替她除去根部的 4 条害虫，她才肯伸出援助之手。这几条小虫不好捉，只好另想办法。陶林在一堆红花丛中摘了一朵枯萎了的树叶，向前行，与松树交谈，谈到他的不幸，松树流下了同情的泪水。陶林用树叶盛松树的眼泪(树胶)。用这些树胶粘住向日葵根部的害虫。向日葵便让陶林去滑坡上请小草帮忙。来到小草旁，说明来意，小草欣然同意。但是，整个大滑坡仅有很小的一部分地是能攀登的。用鼠标在滑坡上移动，当小草说"Yeah"或"OK"时才可攀。不过，草多的地方下脚的可能性也较大。好不容易翻过斜坡，到达了半球剧场。

进入剧场时正好有一位蜈蚣先生表演完毕，陶林就拿走了他留下的礼帽、拐杖和皮老虎。旁边有只兔子正顶着苹果，战战兢兢地等待着一位喝得半醉的弓箭手表演他"百发百中"的箭术。一箭射出，眼看就要玩完，多亏它机灵地一闪，才躲过了灭顶之灾。上前与它搭讪，兔子说它打算找份新工作，不然早晚会有中箭的一天，还说陶林长得酷似这里一位锯琴演奏家。陶林并请它做一只魔术兔，兔子便躲进帽子里。旁边有位瞎眼的魔术师，要向陶林展示其所谓变幻莫测的高超技艺，结果弄得洋相百出。在表演中，陶林注意到魔术师的魔法书，但魔术师要求用变魔术的道具与手杖才肯交换。在魔术师身后的墙上和旁边的柜子里陶林找到了海报与风笛。走着走着陶林又遇到了一个木匠。待他走后，陶林就用他留下的锯子把拐杖做成了魔术杖。将魔术杖和有兔子的帽子交给魔术师，但那只兔子乘机敲竹杠，要一条丝绸手帕，陶林就让小虫把海报织成了手帕交给了兔子，终于换来了魔法书。

陶林又找到了那位有怪癖的录音师，谢天谢地，他总算知道莉圣西亚的名字，并曾为她录过音。而因为现在女巫已被关入地牢，所以她的声音就十分珍稀。幸运的是录音师相中了陶林之声——这个从地上来的声音。因此陶林很轻松地获得了女巫的录音水晶与播放器。告别录音师，陶林又去与舞台总监交谈，她把陶林当成了那位著名的锯琴演奏家，要陶林准备演出。陶林捡来弓箭手留下的弓，又操起锯子试了下。但声音太难听，陶林在门附近捡到一块松香，把它涂在弓上改善了音质，总算能够应付演出了。舞台总监又在催陶林演出，他只有硬着头皮上了。当陶林奏得兴起之时，警察再次来到，将陶林下了地牢。

陶林正愁没机会下地牢找女巫，这样轻而易举地来到地牢，正中下怀。地牢里的一切都处于无重力状态，行动只能靠皮老虎产生反作用力前进。几经周折陶林才飘到右下方的一扇门前，里面有看守，也就是抓走布基的那个女巫的宠物崔珀(Dreep)，得设法引开它。陶林打开录音装置，才发现录音水晶已碎成了数块，一定是先前在地牢外撞坏的。陶林巧妙地安排水晶，使其发出"崔珀，到这里来！"(Dreep, Come here)的声音，把它放在播放器中，把它扔到远处不停地播。然后按门铃，赶忙躲在门旁的大石头后面。崔珀开门后，听见远处的"女巫"在叫它，就跟了出去。

陶林悄悄溜进去，一眼就看见了被封在绿水晶里的双亲与布基，桌前有个女巫在配制药水，可能就是莉圣西亚。陶林拿出魔法书，念了一段，但魔法书的魔力并不强，只是将陶林与女巫的位置互换了一下。这下可好，不但女巫毫发未损，而且陶林还暴露了自己。女巫发现了入侵者，就气势汹汹地向陶林扑了过去，可没走几步就昏倒在地，陶林心有余悸地上前一瞧，见她脖子上套着个金色项圈，轻轻一摸就打开了。正想看个究竟，女巫醒了过来，迎面就给了陶林一拳，将陶林打飞了出去。女巫刚想扑过去，忽然看见陶林胸口上的一块胎痣，认

出面前的人就是陶林。原来这女巫就是当年救陶林脱险的侍女，因为被邪恶的巫师培康控制，变成了女巫，而刚才陶林解开的项圈就是控制她的咒语。陶林也得知自己是王国的王子。

这时，邪恶的巫师培康出现了，他就是最初指点陶林对付女巫的老者，真是好歹毒的一箭双雕。他将莉圣西亚击昏，手持尖刀向着陶林冲来。陶林上前把他打翻在地。巫师见硬拼不行，就挟持莉圣西亚为人质，逼陶林跳下火山口。陶林机智地假意应允，慢慢挪到火山口，然后施展魔法，与巫师互换位置，结果掉进火山口的人就成了巫师。陶林见状忙扶起莉圣西亚，不料培康又从岩浆里出来了，悄悄扑向陶林。刚好莉圣西亚醒来，照面就给巫师一下，将他打进了无边无际的异度空间之中。

消灭巫师后，莉圣西亚施法把众人送回了陆上世界陶林的家中。陶林历尽千辛万苦救回了养父母，解决了坏巫师培康，为亲父母报了仇，并和亲人们回到了家园。

三、游戏心得

(1)游戏中物品栏中部有个小平台，物品放上去会在屏幕中间得到一个放大旋转的三维物体图像。不仅可以看清物体的细节，还可以在这里对某些物品进行操作。

(2)现面的横向和纵向各有一个滑动块，用鼠标拖动可以看到背景画面上的其他部分。

(3)小狗布格尔聪明伶俐，可变成许多物品的形状，遇到解不开的谜题时可以让它帮忙。

遁入黑暗

Fade to Black

一、游戏简介

这是一款由 Delphine 公司制作，电子艺界出版的动作冒险游戏。哈特(Conrad Hard)在上次《闪电回归》的战斗中，远未将邪恶异形势力墨菲(Morph)打败。在这 50 年中，墨菲掌管了太阳系，并且奴役人类。更糟糕的是，他们抓捕了哈特，并把他投入月球监狱。哈特在这里集中墨菲的反叛者，把墨菲赶回外太空去。本游戏延续《闪电回归》的故事主线，哈特依然穿着蓝色的劳动布裤子，白色的 T 恤衫和暗黄色的皮夹克。哈特的第一个任务当然是逃离监狱。这次他不再孤单，几个墨菲的反叛者将他救出。只要找到安全密码，逃脱是件极容易的事。而后哈特要执行一系列秘密任务，在反叛者的帮助下，查出墨菲正在制造的毁灭地球的秘密武器。最终哈特将单独与墨菲在空间站和巨大的矿场上决战。

本游戏共有 6 大关，每大关中又含有许多小关，每关都有其独特的环境和谜题。穿插于游戏间的诸多电影式剧情画面，特别是结尾的画面，给人以深刻的印象。游戏中物体均为真 3D 贴图技术制作，在 640×480 分辨率下，画面十分明亮，立体感极强，虽然多边形的数量稍嫌不足，但无论物体放大到何种地步，也无半点粗糙，给人清新明快之感，而且随着主角位置的不同，电脑会自动切换视角，因此总能在最佳角度观赏游戏；此外游戏过关动画的质量很高，就拿第一关过关动画来说，莎拉布置任务时的脸部表情及动作都颇具水准，甚至连

"D321……"的口型都能对上。随着游戏的进行，这样的过关动画共有40多段。

游戏是以第三人称方式进行，观察点随时自动切换到最适合玩家的角度，这在多数情况下是令人满意的，只是在各别狭小的地方有遮挡视线的情况，但只要稍稍移动一下位置，问题就可解决。哈特的作战动作比上一代游戏更加丰富，他可以行走、侧步走、奔跑、跳跃、匍匐、谨慎行走、靠墙窥视等。但这意味着玩家必须花上一些时间以熟悉操作。游戏音乐、音效、画面、人物动作、剧情演示，都可称佳作。特别是游戏的所有音效均为22MHz采样，极为逼真，如果有高级音响设备就能获得极佳的享受。

二、完全攻略

哈特上次完成对异形敌人的打击任务后，很幸运地找到一艘小型航天飞机逃离了那里。为了渡过漫长的宇宙航程，他将自己装进低温休眠舱中，沉睡了50年。在这50年中，哈特在广大的宇宙中漫无目的地漂游，终于，有一艘宇宙母舰发现了哈特的航天飞机，用一道强光将它吸进了母舰中。环绕哈特全身的低温休眠系统被终止了，哈特慢慢睁开眼睛，发现眼前的正是哈特的敌人，他们要把哈特带回克鲁彻思(Clutches)。

第一关　逃出黑暗

在新奥特雷斯，哈特蜷缩在月球监狱牢房中的一角，对面荧光屏中出现一个蜥蜴人的影像。蜥蜴人正在嘲笑哈特，这时蜥蜴人被约翰·欧康纳打倒，他让哈特找到他藏好的对讲机和手枪，一起乘货船离开这里。并让哈特随时打开对讲机，他将在适当的时候同哈特联系。约翰会在飞船中等着他。

哈特收起柜中的手雷，走出牢房，对讲机中传来约翰的声音，他说首要任务是去医疗室取一个药箱，那里面藏有一个雷达干扰器，可以避过这里的防卫系统。进入控制室后，哈特听到右边有巡逻炮车的声音，便立即跑向左边入口，待面前的激光门消失后马上冲进去，同时躲过炮车从背后射来的一弹。

向前打开门，哈特两枪打爆了对面的摄像机，又摆平了一个敌人，然后乘电梯来到警卫室。哈特先去左边的餐厅，从举起手的厨师那里得知左边的库房较安全。转身走进左边的库房，发现里面有个开关，刚要上前去按，背后的门哐当一下被关死了，原来是那个厨师搞的鬼。这时，前后冒出两个变形人向哈特逼来，哈特举枪消灭了这两个变形人。按下开关返回。从一个小门进入密室，小心翼翼地跳过地上的电网，从一个柜子里找到爆裂弹，立刻把它装进了枪膛。离开密室后哈特又在途中找到一支充电器和两枚手雷，不料触发了警报器，走廊里的自动炮开了火，赶紧逃出餐厅。

从另一个方向走，干掉一只机械蜘蛛，打开对面的开关，往左，这里的变形人总也打不完。于是哈特从门口右边一个小门进入电梯，来到密室，消灭了所有变形人和一些圆柱体(是变形人化成的)，再返回刚才打不完变形人的地方，敌人都没有了。哈特打开对面的开关，从中间的门进入机器室。

在一堵墙后哈特按下了一个红色按钮，房间另一端出口处的激光栅栏被关掉了。进入医疗室，在这里找到了药箱和一把钥匙。这时又传来约翰的声音，现在要做的是打开飞机库的门，而启动电脑的钥匙只有瓦登(Warden)才有，他是个狡猾的家伙。

哈特来到电脑室，先到控制室打开开关，再经低温室到走廊，乘电梯到密室。按下墙上

的红色开关后，到一个房间里找到一把钥匙，乘来时的电梯返回（如果乘另一部电梯的话会被送另一个地方，这样本关游戏过程将有所改变），到记录室打开开关后，乘电梯来到车库，按下开关启动小车，跟车进入控制室，按下一个红色按钮启动电梯。乘电梯到下一层，打开前面的门，迎面是一门自动炮，左右还有两门自动炮，地面上有一些黄色的感应器，那一定是启动自动炮的机关，于是小心翼翼地跳过那些感应器，经过警卫室，来到走廊，击毁这里的巡逻炮车。向前来到办公室，玻璃后面有个大块头的变形人正在看电视，他大概就是瓦登，悄悄地走到他后面，将他击毙。回身又毙掉一名敌兵，哈特得到一枚金色晶状体，并从一旁的柜中找到一把钥匙。

返回警卫室，到大屏幕前打开开关，再顺原路返回控制室（用走加跳越过地上的感应器，即按住 Shift 向前走，适时按 J 键跳跃），乘另一部电梯到天台，哈特又看到了美丽的星空，一艘小型宇宙货船停在眼前。哈特跑上前去，约翰正在等哈特，两人一起乘飞船离开。

飞船刚起飞，背后就有两架变形人战机紧紧追来，炮弹从飞船左右擦过。约翰接通了同阴影（Shadow）宇宙基地无线电通信，要求基地传送。基地及时地作出了反应，启动了空间传送器，与此同时，货船也被变形人炮火击中爆炸了。

第二关　D321 行动

哈特和约翰从空间传送器中出来，四周站满荷枪实弹的士兵。对面的门开了，一位漂亮的女军官对他们表示欢迎。她是莎拉·史密斯，反抗力量的领袖。大家来到一间大会议室，坐下后莎拉说，她还在宇宙中飘泊时，变形人入侵了太阳系，政府的首脑被迫投降了。但莎拉的父亲组织了这个反抗组织，还在进行抵抗。这时，莎拉接到电话，变形人在小行星 D321 上建造了一个实验室，正在进行某种最机密的实验研究，而我方在那里的一位高级间谍博斯汀教授已经被他们发现了，现在的任务就是要把教授救回阴影基地。D321 小行星被分成两个区域，不知道教授在哪个区域。让哈特去 1 号区，从那里开始找。

哈特走进空间传送器，约翰认为博斯汀教授可以提供这些实验的重要资料，最好先找到他。刚被传送到目的地，就接到莎拉传来的讯息：教授就在这个区域。约翰说同这个区域有一个传送站。找到教授后，就送他去传送站，约翰能够通过电脑控制传送点的坐标。

哈特从仓库进入走廊，突然前后落下两只巨大的机器蜘蛛，急忙举枪打掉了面前的一只，再转身击毁后面的蜘蛛。拐过几个弯来，在柜中找到了离子子弹。返回传送点，哈特又接到约翰的信息：防卫系统不准他传送数据，因此要改变计划。这个区域有一间机器室，去关掉那里的发电机，这样就可以有几分钟的时间通过防卫系统。

哈特来到天台，这里最危险的是周围的玻璃，哈特尽量不将子弹打在玻璃上，因为玻璃外面就是宇宙，一旦它被打碎了，自己也完了。找到机器室钥匙和爆裂弹后，哈特顺原路返回，经走廊来到机器室后，关闭了那个球形发电机前的电脑。这时又收到约翰发来的讯息，现在他可以操纵传送站了，但愿防卫系统在完成工作之前不会发现。约翰已将哈特所在的那个区域研究室的门解锁了，教授很可能就在里面。

哈特又从天台进入走廊，上好离子子弹，踩一下地上的感应器冲进警卫室，两枪干掉两个变形人，打开一个开关后进入房间，展开激战，得手后来到实验室，从柜中找到热导子弹，进里屋关掉激光栅栏，找到博斯汀教授。教授说须摧毁这个地区，他们要用一种新武器来操

纵人类的思想,不能再拖延了。教授要在这个数据盒里做一个电脑病毒,把它接到核子发电机上,将它炸毁。

哈特收起数据盒,保护教授走出实验室,来到传送室,看着教授消失在传送器中,哈特转身奔向机器室,在一个开关前将数据盒装入了发电机(选定物品后按 U 键),时间开始倒计,哈特迅速冲向传送室,终于在病毒发作前完成了传送。

不久,D321 变得彤红,随后发生剧烈的爆炸。

第三关　蓝水晶矿场

哈特被传送器送到一间小屋中,对讲机收到了莎拉发来的讯息:教授说变形人将他们的秘密武器藏在一个轨道站中。这个轨道站的动力来源于一种叫 Risidium 的稀有矿物,样子像蓝水晶,这种矿物通过电脑系统直接从矿场输送到轨道站。要求哈特到矿场中找到一份文件,文件中有轨道站的确切坐标。

哈特被传送到矿场中心。从小屋中出来,干掉扑上来的敌人,来到一个大房间,按 4 次按钮将所有矿车发动起来。跟着矿车进入主仓库,找到两把钥匙和一枚手雷,然后到一个长廊,跃过地上的感应器和电网(用走加跳),取到一块蓝水晶。在一个房间中打开一个开关,并在里屋找到两把钥匙和一些弹药。而后哈特跟着矿车跑到仓库,解决敌人后在里面找到了反辐射盾和一些手雷。接着进入一间小房间,在一旁的柜中又找到一块蓝水晶。前面的走廊里有强烈的辐射,哈特打开了反辐射盾以减缓能量的耗损。一进门就有个变形人向哈特扑来,哈特敏捷地将他消灭在脚下。

走着走着,墙上突然伸出个鬼头,哈特飞快地跑进大房间,干掉敌人后,在电脑中得知一旁的挖掘车缺少能量。拿出一块水晶,放入车身上的一个方孔内,车子立刻袅袅地向前开去,不想半路能源耗尽停了下来,于是又投进去一块水晶,这次挖掘车一直冲进研究室内,将里面的螃蟹怪撞倒。在研究室里找到一把钥匙和一份标有轨道站坐标的文件。这时传来莎拉的讯息:通过这些坐标已能确定轨道站的方位。

不久,又接到莎拉的来电,她认为这个轨道站正在绕金星运转,因此要把哈特传送到轨道站上,尽量去搜寻,基地会尽快派约翰去支援。

第四关　暗黑的轨道站

刚到达轨道站,前面就"滴"下一个变形人。不管他,往前走到一处,有个变形人正在电脑前操作,击毙他后,上前打开一个开关,并在一旁找到手雷和穿甲弹。在其他房间找到两把钥匙。通过传送器来到另一处,进入左边的门,为避开空中的浮雷,哈特紧贴着左墙往前走,进门消灭两个变形人,来到一个房间里,找到扫描器和手雷。顺原路返回,来到一座桥前,打开扫描器,看到了桥面上晃来晃去的感应光斑,哈特连蹦带蹦地走过了桥(用走加跳,动作必须准确),进屋后看见一激光笼内关着个石像头。哈特举枪打坏了右边的线路盒,把石像头放了出来,石像说:"阿吉(Ageer)是友好的,阿吉人民希望加入反抗力量。古老的冥王星能引导我们走向胜利。"跟着石像返回传送点,甩开讨厌的变形人,哈特他们登上一旁的飞船,向着冥王星飞去。

第五关　古老的冥王星

飞船降落在一个神秘的地下王国,石像头又出现在哈特面前,要他找到预言者,指引去

金字塔的路。

哈特走下飞船，从一边的门向前猛跑，在穿过蓝色光柱时，护盾的能量一下子被加满了。两个机器人守卫显然把哈特当成了敌人，迈着沉重的步伐走来，哈特躲避过冷冻炮的发射，从间隙中跑到石像盒子前，取走了绿宝石和一把钥匙。

在电梯前有四个奇怪的符号，这大概就是“预言者指引的路”吧，记住这 4 个符号的顺序。乘电梯上楼，越过地上的电网，关掉墙上的开关，进入大房间，按照这 4 个符号的顺序走到最里面，只听一个声音说“需要一份礼物”，于是哈特顺原路返回。石像头又出现了，它不停地说“人类必须把鸟献给预言者”。

回到传送点，哈特乘右边的电梯上楼，从石像盒子里找到灰宝石和热导子弹。墙上还有个红色按钮，一边是门自动炮，最好不去按它。从旁边的门走，进入一条曲折的走廊，一路前行，经过一个水池边，里面伸出一只大手，像是要索取什么。到里屋找到红宝石并打开了一个开关，返回来又按下水池旁边的一个开关，启动了激光防卫系统。跑向走廊的另一端，这里有两座相对的石像，推动左边的石像，放出一个机器人，将它引向水池那边。来到房间门口，站在感应器上，前面投下 3 束激光柱，机器人一碰到光柱立刻化为乌有，只剩下一个眼球。取过眼球，到水池边把它放在那只伸出的大手上，大手缩回水中，然后伸出来递给哈特一个密码盒。又来到那两座相对的石像处，推动右边的石像进入，找到黄宝石后乘电梯返回传送点。

进入左边的电梯。当哈特来到长廊的门前，开门后看到前面大厅中满天的反弹雷在飞舞，哈特跑到大房间，消灭几个变形人后看见里面的大厅有几只鸟飞来飞去，哈特踩亮地上的感应器将一只鸟震昏，将它拾起。墙上的一幅画中有四只怪怪的猴子，记下了它们的排列次序。随后经走廊来到大房间，这里有几个变形人正在围攻一个机器守卫，不过看起来他们不是机器人的对手。房间的一端有一幅壁画，上面也有四只猴子，其实这是 4 个开关，按照刚才看到的顺序，打开右边的门进入走廊，找到橙色宝石。消灭机器蜘蛛后，乘电梯返回传送点。

哈特再次来到了用 4 种符号组成的房间，按照“预言者的路”走到最里边，升起一个像太阳一样的神像。当哈特放出鸟后，它交给哈特一个密码盒，解开这个密码，就会得到金字塔。回到刚才冥王星到过的房间，发现后面门边有一组开门的机关，看过大手给的密码盒后知道了开门的方法(解法之一:最左和最右两个开关按下)。进门乘电梯上楼，甩开两个红色机器人进入大广场，这里有一排 6 个底座，其中一个上面放了蓝宝石。哈特拿出预言者给的密码盒，看到了宝石的正确排列次序，将其余 5 块宝石一一安放到底座上。前方泛起一片光芒，一座银色金字塔冉冉升起，展示了古冥王星的历史。原来冥王星的古文明曾像朋友一样欢迎变形人的到来，但变形人欺骗了他们，占据了冥王星。因此阿吉和他的人民放弃了传统世俗的约束，将所有的思想和知识集中到这个金字塔中。虽然变形人夺取了金字塔，但地球上的人类将摧毁变形人，释放金字塔。

哈特刚想同金字塔进行进一步的沟通，这时门口出现大量变形人，哈特不敢恋战，从房间另一端的门跑了出去。在后头的长廊中找到一些热导子弹，返回，遇见个打不死的红色变形人转身逃回长廊，在屋里和它兜圈子，再返回，一直向前，乘电梯上楼。

石像头又出现了，它说金字塔被变形人运走了，只能开飞船去他们的基地找找。于是哈特进入传送室，通过传送器来到一座小型飞船库，消灭守卫的变形人，登上飞船出发了。

第六关　冲破火网

驾着小飞船，一路上经历火海、烈焰、电网、激光柱，还有敌机、自动炮以及巨大怪鸟等种种考验，总算心惊肉跳地飞到了目的地。从伤痕累累的飞船上下来，长嘘了一口气，但是更严峻的考验还在后面。

第七关　约翰的阴谋

刚走进基地就是一场恶战，扫清敌人后进入电梯。眼前有门自动炮，哈特赶忙踩了一下前面的感应器，自动炮又缩了回去。沿走廊进入，里面一个柜子的旁边有个黑洞，从洞中伸出许多蓝色的触手，一枪打过去，那些触手嗖的一声缩进洞中。上前越过地上的感应器，从柜中取出一把钥匙。

又经走廊到培养室找到一把钥匙，然后由走廊进入房间。刚走到一个柜子前，身后的两块石头突然变成了变形人，哈特急忙举枪应战。解决他们后，从柜中取到一个充电器。往屋外走时，突然碰上一道能量屏障，哈特一枪打中对面的开关，屏障消失了。

来到一处左边入口被激光栅栏挡住的地方，向右走去，不知踩中了什么机关，回头一看，激光栅栏已被关闭了。进入一个可怕的地方，地上遍布电网，空中飞舞着反弹雷，还有几道巨大的激光柱晃来晃去。哈特先踩亮入口处的两个感应器，关闭两道激光屏障，然后飞身向前，在感应器失效前，从电网、激光、飞雷的空隙间跃过，然后又是一场恶战。灭敌后来到房间里，靠近玻璃往下一看，约翰站在变形人主大脑的前面。约翰说他已经混进了阴影基地，并将炸弹装进了发电机中。此时约翰发现了哈特，张开双臂现出了原形，原来他就是那个刀枪不入的红色变形人，他一边狂叫着，一边向哈特扑来。哈特急忙跑走。那个红色变形人就恭候在门边，哈特从他身边掠过，他在后面紧追不舍。哈特一直跑到前方的传送器上，感觉脑后生风，急忙按下开关，“呼”地一下，变形人的大爪子拍了个空。哈特被传送到一艘变形人的战船上，看看下面气得发疯的约翰，伸手启动了引力装置，战船放出一道光柱将刚刚运到的金字塔吸了上来。随后发动战船向阴影基地飞去。

第八关　影之强袭战

飞船靠上了阴影基地，背后大批变形人战船蜂拥而来，双方爆发了激烈的战斗，阴影基地笼罩在一片炽热的战火中。

刚进入车库中，就碰上几个冲进来的变形人。慌忙躲到一个拐角的掩体后面，消灭敌人后，从一旁的柜中找到一些子弹。这时，一个巡逻机械人迈着大步走过来。它把哈特当成了敌人，端枪就打。哈特跑进仓库 B 给护盾充电，再到控制室，一个战士在哈特面前倒下了，哈特冲上去一通爆射，将敌人的炮车打成了碎片。

继续向前，在屋角发现一个重伤的战士，临死前说目前基地指挥室已同其他地区隔离开了，所有门都已加锁，只有防卫指挥官能给你钥匙。但他已被敌人困住，要赶快救他。乘电梯上楼，这里双方正在枪战，哈特想还是先去救指挥官要紧，于是跑进左边的门，边走边打，救下了几个战士。进入房间后，看到有三个变形人正在向指挥官射击，哈特从背后发动突袭，很轻易地干掉了他们。见到指挥官后，得到钥匙。指挥官让哈特赶快去指挥室，汉克正

在那里等他。

乘电梯上楼，碰到一名工人，跟着他来到一个房间中，只见他在一个开关上按了几下，于是哈特进入武器室，找到了隐形盾、磁性脉冲子弹和高级离子子弹。离开武器室，经会议室来到指挥室，见到汉克。莎拉已经被变形人抓走了，只有她才有被约翰安放定时炸弹的电力室的钥匙，因此要尽快找到她。她现在被困在休养所。哈特转身走进了一旁的传送室，传送到休养所。

第九关　援救沙拉

来到休养所，门口站着个士兵，哈特刚上前，他就化成了变形人。哈特举枪结果了他。经走廊来到寝室，眼睁睁看着两名战士被变形人射杀了。哈特冲上去将愤怒的子弹通通倾泻到这3个变形人的身上，为那两个战士报了仇。来到寝室，这里还有一名战士躲在掩体后面同几个变形人对射，哈特帮他解决了敌人，得到一把库房的钥匙。经过寝室来到库房，找到目标扫描仪及热导子弹。在走廊看到一名士兵在门口站岗，哈特觉得他不个好东西，一边这样想一边向他开了火，果然这又是个变形人化成的冒牌货。

走进盥洗室，凭借有利地形送3个变形人上了路。来到门前，将高级离子子弹装进枪膛，推开门，只见有个大个儿变形人正和莎拉扭做一团，两枪就把它给打死了。从莎拉那里得到电力室的钥匙，一直跑进走廊，消灭带着隐形盾的敌人后，进入电梯室，乘电梯赶往基地电力室。

第十关　爆炸前夕

从电梯中出来进入走廊，用高级离子子弹很轻松地打掉一部飞来飞去的自动炮，穿过两道激光柱，进入房间中，这里要从晃来晃去的激光柱间穿过，越过地上的传送箭头，紧贴着右墙来到门口。这里满屋子的传送箭头，哈特看准规律，几个跳跃来到中间的开关前，打开开关，从大屏幕上看到电力室的铁门被解锁了。

返回后，哈特贴着墙进入，飞速冲进电力室，此时炸弹已进入倒计时状态。先将电力室右侧的3个红色感应器踩亮，然后跑向左侧的绿色铁柜。打开柜门，炸弹就挂在门后，时间只剩20秒了。哈特双手抓住炸弹使出全身的力量想把它掰下来，无奈那铁盒子牢牢地固定在上面，左右拧不动。在炸弹上摸到了一个磁性拉环，往出一拽，炸弹的引爆电路被切断了，终于松了一口气。这时传来指挥官的声音，让哈特快指挥室，研究下一步的计划。

第十一关　心灵交战

变形人的舰队终于被打败了，剩下的残兵败将纷纷逃回了老窝。在阴影基地的指挥室里，召开了一次特别军事会议，莎拉、基地指挥官、冥王星王国的领袖和哈特参加了这次会议。会上，莎拉说这次会议是为了筹划最重要的任务。那个变形人的主大脑通过心灵感应同一个最有实力的实体相互联接着，太阳系目前就是在这样一个主大脑的控制下，因此无法直接攻击它。计划由康端和莎拉一起潜入变形人的主大脑要塞，在那里安装一套远程传送装置，藉此将古冥王星的金字塔传送进去，而后金字塔将同主大脑联接，试一次强有力精神感应攻击。没人知道结果会怎样，这可能是最后的机会。

依照计划来到主大脑要塞，乘电梯，前面又是一片电网和激光柱的组合，通过后又被一片雷区挡住，对面还有几个变形人在射击，哈特一闪，躲到左边的墙后，等那些变形人走过

来，正好踩中地雷。继续向里走，一路上干掉几个带着隐形盾的敌人。来到门前，前面又是个让哈特表现敏捷身法的地区。先踩亮门口的感应器，前面几道拦路的激光栅栏被暂时关闭了，而后看准那几道激光柱的空隙，在感应器失效前，几个箭步从对面的出口跳了出去。

越过地上的传送箭头，打开门。这是一间蓝蓝的小屋，里面摆了个玻璃迷宫，由于光线很暗，那些玻璃只能隐约看到。哈特跑进迷宫，后面一个液体变形人追来，急急忙忙、七拐八拐来到对面大门的右边，突然脚下的地面动起来，将哈特送向左边的激光柱，哈特急忙向前跨了一步，躲过了致命的激光。

跨进门就面对两个变形人和一门大炮，好不容易把他们打发上了西天。继续向里走，又有一门炮，击毁它后往前。在一个没有敌人的地方，跨过地上的感应器，进入中间的蓝色光柱给护盾充满了能量。定了定神进入房间，这里有门自动炮猛烈射击着，而且无法将它关闭。于是赶忙逃走。打开门，前面又是激光又是电的，正在迟疑，后背中了一弹，护盾能量急剧下降。此时必须赶快向前跑，好不容易逃脱。通过里面的传送器传送出去，打开大门，对面有 4 个变形人躲在掩体后面，消灭变形人后走进里面的一个传送器中，一按开关便来到了主大脑面前。哈特掏出一个能量盒扔到主大脑前，能量盒发出一道白光放出了古冥王星的金字塔。那银色的金字塔缓缓升起，突然放出一道炽烈的电光，直射向主大脑。主大脑亦发出电光相迎。两条白链在半空中撞击出一个耀眼光球，噼啪作响，大概这就是心灵感应攻击吧。眼见光球向金字塔靠近，金字塔被逼到了墙边，就在即将被光球击中时，电光突然消失了，看来双方的消耗都不小。猛然间金字塔再度腾空而起，通体变成蓝色半透明状，又一道电光射向主大脑，这次主大脑无力接架，被光球击中，顷刻间化为一滩泥水，金字塔亦消失在半空中。

返回后，见到莎拉向哈特招手，难道她没看见他们之间布满了浮雷吗？哈特心中不禁起疑，这肯定又是假冒的。哈特举枪向莎拉开火。一见事情败露，那个假莎拉立刻现出了原形，原来又是可恶的约翰，这个红色变形人向哈特直冲过来，正好踩在雷上，不过浮雷也伤不了他。对面的门开了，真正的莎拉出现在门口，哈特从约翰身边掠过，向着莎拉跑去，约翰在后面紧跟。莎拉也转身往回跑，他俩一直跑进门，关上了房间的门，约翰在外面把门砸得山响。哈特登上一艘小型飞船准备起飞，这时约翰砸破门冲了进来，眼看跑到了船尾，莎拉机智地拉动操纵杆打开引擎，船尾猛然喷出一道巨大的火焰气流，将约翰一下子打翻在地上，变成了一块焦炭。

飞船稳稳地升起来，呼地一下飞离了主大脑要塞，飞向繁星点点的宇宙。身后变形人的基地因主大脑被破坏，各种设施出现严重紊乱，继而产生了一连串的爆炸，最终导致了一场剧烈的核爆炸。宇宙间看到了这次爆炸升起的高达数千公里的火焰——变形人完蛋了！

哈特收到了阴影基地指挥官的来电，感谢哈特给人类带回了自由。飞船向着阴影基地飞去，从此哈特真地不再孤单了……

三、游戏心得

如果在游戏最后一关进入房间后行动太慢的话，莎拉就会被约翰杀害，那样将多玩一关，自己驾飞船逃离基地，这是游戏的另一种结局。

富贵列车

一、游戏简介

这是由富优资讯出品的冒险类中文游戏。这部"爆笑"式的游戏采用记分模式，每项操作都有一定的分数。故事讲述的是主角卡德姆为寻找养父丢失的黄金十字架而经历的一段冒险，他身边最重要的事物莫过于小刀和放大镜，小刀可以帮很多忙，放大镜则可以看到墙上画中的小字（当然大部分是爆笑的内容了），所以无论身处何地，这两样东西是第一个需要找到的。

二、完全攻略

绿衣森林

卡德姆住在绿衣森林中，一直闲呆在家。这天，翻看门口的信箱，拿到邮差身份 ID 卡和光盘。卡德姆来到黄金教堂向养父卡迪尔牧师报喜，但牧师愁眉不展，向一旁的金婆婆、小亮弟和庞克小子打听，才知道牧师的黄金十字架丢失了。因为卡德姆一事无成，牧师不愿把找回黄金十字架的重任交给卡德姆，卡德姆把邮差证件给牧师看过后，牧师便信任地把寻找十字架的任务交给他。

找了老半天也没有找到十字架，干脆自己做个黄金十字架送给牧师好了。家门口的黑猫小眯挂在屋檐上玩，说过几次也不听。啄木鸟阿里巴巴成天跟卡德姆顶嘴。卡德姆从树上拔下小刀。回到房间，拿起桌上的遥控器，换了几个频道，电视中正报道有关国际最大贩毒团体"沙哟哪哪"首领沙龙帕斯的新闻。打开电脑的电源开关，按下按钮弹出光驱，把从信箱中得到的光盘放了进去，拉出键盘一运行，发现屏幕出来的只是一堆杂讯，好像有密码保护。拿起一旁垃圾筒内的磁盘和绵羊油，取下衣柜中的旧衣服，捡起地上蚂蚁堆里的一块奶酪。

走出家门，途经达尔文湖，来到教堂。拔下屋顶上鸽子的羽毛。

回到绿衣森林，吊在屋檐上的黑猫掉下来，原来它让钩子钩伤了。取出猫身上的钩子，将旧衣服拆成线，做成渔钩，用羽毛当浮标，去达尔文湖钓到鱼。用小刀剖开鱼，看到鱼肚中的一根麦杆。在黄金教堂外庭院的水池中将鱼洗干净，做成生鱼片沙西米，把它送给教堂中的金婆婆吃，得到一把十字架。

庭院中的雕像像是含有金子，用小刀敲一块下来，来到板根森林，拾起地上的 3 根木棍。从树上的鸟窝中掏到鸟蛋。在达尔文湖岸的石头缝里找到用来生火的硝石。

回到家中，把木棍塞到墙边铁锅的下面，用硝石点着火，再把含金的石块丢到锅中，尽管卡德姆把余下的两根木材都加了上去，火还是不够大。卡德姆返回板根森林又捡了 3 根木材，往火堆中添了两根（剩下一根以后还有用）。火旺了，将石块完全熔化，锅中漂起一层金溶液。卡德姆把铁十字架放进去，镀上一层金，得到镀金的十字架。

把镀金十字架交给牧师，被他一眼识破，不过他还是夸了卡德姆几句。当卡德姆提及在森林中看到一扇打不开的门时，牧师突然神情大变，急忙给卡德姆一把大十字架，让他去看

看里面还有没有人。

毛毛虫树屋

来到毛毛虫树屋外，用大十字架打开树干上的木门。进入树屋室内，路中央有条大蟒蛇、地上还有只小老鼠跑来跑去。把奶酪放在地上，退出了树屋。等卡德姆再次进来，小老鼠为吃奶酪被大蟒蛇吃了，吃饱的大蟒蛇也离开了。卡德姆下到洞中，洞里飞出一群黑蝙蝠。推倒尽头的大门，贮藏室中空无一人，打印机却打个不停。卡德姆环顾四周，发现柜子有些问题，但是推不动，用绵羊油涂在柜子底部，推开柜子，进入电脑秘室。

里面有个人边敲键盘边喊饿。回到贮藏室，用木柴挑破蜘蛛网，赶走了大蜘蛛，拿到蜘蛛网旁边的空杯子。把掏来的鸟蛋打在杯中，再插入麦杆，将这杯生蛋汁给那个怪人喝，再把光碟给他，他就会帮忙解开密码。

黄金教堂

返回黄金教堂告诉牧师，原来牧师丢了黄金十字架后，一着急竟把那人给忘在里面。卡德姆回到家中，把光碟放入光驱，出来一段影像，有个人自称是国际秘密警察"K踢V"的头头，要卡德姆帮他们寻找黄金十字架。

出了家门，便有黑衣人驾驶直升机来接。到了半空中，说目的地到了，脚下仓门一开，卡德姆就从直升机上掉了下去，正好落入一个私人游泳池中。

沙龙帕斯公司

湿透了的卡德姆进入花园右边的更衣室，在中间的更衣间内换了一套干净的衣服，墙角有件运动器材，也可玩一把。最左面的衣柜中可找到一张电工执照。出了更衣室，来到沙龙帕斯公司的接待大厅。左边的花盆里有张投影片，这是"K踢V"头头的留言让卡德姆马上乘电梯去地下室找魔法师。大厅正中失物招领处的小姐小甄急着要找耳环。进入电梯间，拾起垃圾筒内的钥匙，回到更衣室，用钥匙开左起第三个衣柜，但打不开。卡德姆一脚踢去，柜子下面滚出一只耳环。把耳环交还给小甄，她便把别人捡到的机械鼠和放大镜送给卡德姆。用放大镜去看墙上画中的小字，这回写的是不要浪费时间，马上办正事。电梯坏了，找不到楼梯，问小甄她也不知道。

返回更衣室，放出机械鼠，趁那人吓得半死时，拿走他的大浴巾。把电工执照出示给电梯间的电梯工人看，他以为卡德姆是新请来的电梯工，卡德姆从工具箱中拿了一双手套，戴上手套，就可以打开花园中的高压箱，拔下一段电缆，把这段电缆交给电梯工人，让他修好了电梯。不料没讲几句话就泄漏了身份，被电梯工推进电梯通道。卡德姆在半空翻滚，急中生智，打开了大浴巾，终于安全降落。

疯狂岩林

卡德姆落到下面正是地下洞窟，但在实验桌旁工作的魔法师怎么也不理他。卡德姆只好出洞来到疯狂岩林。这时卡德姆闻到林中的瘴气就变成一头猪。好在一出林子就变回原样。向左来到夜猫森林。林中有一处野猫的洞穴，向下来到冒泡湖，树上有架电话机。事情一直没有进展，该给"K踢V"头头打个电话去。挖出电话机的出币口藏着的一枚硬币，拨通了号码，K踢V头头就从树丛中的窗口出现。说完给卡德姆一个包裹，却是从冒泡湖中冒出，卡德姆为了拿这个包裹还差点掉进了湖中。包裹中是特务身份证。

回到地下洞窟。将身份证给魔法师看，他终于相信卡德姆了。他叫秀逗法师，奉沙沙佳佳小姐之命给卡德姆一个纸条。上面写有号码，说是东西藏在录音带店柜子的第四柜第三排第四个盒中。卡德姆向魔法师提起疯狂岩林的疯狂事情，他说需要棉花来做解药。录影带店由于条码机坏了无法经营，老板正在唉声叹气，趁他不注意，卡德姆用小刀割破左边柜子底下的玩具小熊，取走里面装填的棉花。回去找秀逗法师，他用棉花做了份解药给卡德姆。服下解药后，照样要变成小猪。秀逗法师让卡德姆再找一些铁来。冒泡湖看板一角有根生锈的旧铁钉，用刀子撬下来，这根铁钉已经锈成这样子了，效果肯定好不了。不出所料，第二份解药仍是失效。秀逗法师说终于想起还缺少一个苹果。在录影带店外的树上拿到苹果，这回做成的解药有效。

卡德姆拣起疯狂岩林地上的笛子，用它赶走了夜猫森林猫穴内的野猫，在巢穴中一查，得到条码机的电子零件。把它交给录影带店老板，他大为高兴，允许卡德姆免费进去自由挑选带子以作为感谢。卡德姆来到带子储藏间，按条子上的编号去找，不料又是一个号码牌，按这个号码牌的编号去找，发现仍是张号码牌。最后一张号码牌上写着因任务发生变化，黄金十字架已经转移了，让卡德姆去冒泡湖边找有钱的老鼠。卡德姆来到冒泡湖，找到湖边戴老鼠面具的人，说出“呼啦”的口令，那人就跳起来，交给卡德姆一封私人信件。卡德姆把这封信带给秀逗法师。秀逗法师读完信，说沙沙佳佳小姐要亲自把东西交给卡德姆。说完便念起咒语，用魔法送卡德姆一程。

悬崖

卡德姆又从半空中摔下来，幸好被一株救命树挡了一下，不然就没命了。好不容易爬到死亡悬崖上，正想不干了，回家得了。山崖下突然升起一架直升机，又是那个黑衣人。这家伙用子弹来威胁卡德姆，没办法，只好硬着头皮干下去了。

死亡悬崖边的骷髅头会飘出一个“呜呜”叫的鬼，不管它，走下山崖，秃鹰沙漠中一只秃鹰在啄着什么动物的尸体，卡德姆想赶走它，自己却被吓了一跳，卡德姆是不是太胆小了？回到崖底森林，地上有一把权杖的杖身，还是暂时不去动它为好。走得太累了，卡德姆在森林沙漠交界处的一块石头上坐下来。刚坐下，黑衣人就从地下冒出来，给卡德姆一本杂志，翻开来里面夹着一张温泉摸彩券，说不定这里隐藏着一条线索。

飞猿澡堂

来到飞猿澡堂，铜质的水管被卡德姆手指一戳就破了，力气真大。门口的石狮子不停地搔着头皮，原来不知是谁在它头上粘了一块口香糖。澡堂看板上写着举办全年免费大摸彩活动，卡德姆的运气看来有好转了，在浴室柜台前用摸奖券摸彩竟获第一大奖，得到一张全年免费洗澡的贵宾卡。卡德姆把这张卡出示给柜台小姐看，进了男浴室，里面三个阿拉伯商人正在大谈鲸鱼魔术屋的椰子汁。卡德姆用小刀撬开排水口的盖子，得到一根铁丝。

来到鲸鱼魔术屋前，有个魔术师说如果卡德姆能帮他把丢失的魔法杖找回来，就以小蛇相送。用小刀打开魔术师身边的橡木桶，在桶中找到一只杯子。来到绿洲，驱赶地上的沙蟹，它撞到了椰子树，捡起掉下来的椰子。用刀剖开椰子，将椰子汁倒在杯中。回到澡堂，将椰子汁送给那三个阿拉伯人，他们告诉卡德姆一些有用的趣闻。等卡德姆再回到浴室，三个人竟已为了一杯椰子汁而打了起来，趁机拿走他们放在柜子中的皮带。

到崖底森林，用铁丝挑起陷阱里的权杖。来到秃鹰沙漠，用皮带拉仙人掌可赶走秃鹰。在搜寻动物死尸时得到破碎的水晶球。用口香糖粘好水晶球，把水晶球镶在权杖上，可得到魔法杖，将魔法杖给魔术师。他为了表示谢意，给卡德姆召唤灵魂用的魔法线香、却不愿拿出蛇来。

拿着线香来到死亡悬崖。用香召唤那个鬼魂。鬼魂告诉卡德姆：原来他叫小天使，替小姐带口信给卡德姆，可是中途被她叔叔暗算了，现在有个冒牌货在绿洲等着呢，打算把卡德姆送到总部再解决掉，最后小天使要给卡德姆半张钞票作为信物。卡德姆在骷髅头底下找到半张钞票，拿着去见绿洲上的那个家伙。那家伙便召来一辆摩托车，乘上魔托车一块儿去见沙沙佳佳小姐。

港口

上了港边码头，周围空无一人。沿码头向右走，两名水手正在那里打瞌睡。卡德姆想最好去化个妆，免得让人认出来。沙滩上有个小姐正在晒太阳，卡德姆诚心和她交朋友，却惨遭白眼，只好离开。私人俱乐部门口一个大块头守在那儿，此处也进不去。回到沙滩，那个女孩不见了，卡德姆便从她的包中取出女人的装束和发套换上，并拿走包中的那张信用卡。拾起搁浅的木船边的一根铁棒。来到私人俱乐部前，把铁棒交给他让他做几个表演动作，这家伙正挥舞着铁棒，不料一道闪电当头劈下，立刻化为一堆骨灰。进入俱乐部，用信用卡向酒保买了一瓶酒。柜台左边有个醉鬼，反复请他喝酒可得到一些有用的消息。来到右面墙上，拿走暗门内的吸尘器。回到港口，原来是那几个水手正等着抓卡德姆呢。拿出酒来让他们喝，等他们喝醉了，可从他们身上搜出一把钥匙。用钥匙打开码头上 25 号仓库门，见到沙沙佳佳被关在里头。用刀替她割断绳索，将她救出。

沙沙佳佳正谈着有关黄金十字架的话题，忽然想起什么，就匆匆忙忙跑开了。卡德姆想起沙沙佳佳说过要到俱乐部的话，立刻赶去俱乐部，却被酒保挡在外面。没办法只好到处逛逛，电池屋正在举办开幕酬宾换奖活动，凡找到事先藏好的红、黄、绿电池，即可获得一颗最新研发的超功率电池。在电池屋崖下的狭窄草坡上找到绿电池，在沙滩靠近太阳伞左上角的地方找到黄电池，在港口海边的红油桶上找到红电池，用这三颗电池换回那枚超功率电池，把它塞进港边仓库中的电子仪器，使机器运转。原来这台仪器是物质还原器。

卡德姆想起那个被闪电化成灰的保镖，兴许还能救活他。回到俱乐部门口，用吸尘器吸起地上的骨灰。把骨灰放进仓库里这台物质还原器中。虽然不能把他救活，不过也得到张俱乐部工作证。

来到俱乐部，把证件交给俱乐部的酒保可进入俱乐部的内室。卡德姆贴在墙角，看见沙沙佳佳正劝她父亲沙龙帕斯不要再贩毒了。这时走进来沙龙帕斯的弟弟沙漠之舟，说夺取黄金十字架之事为沙沙佳佳所阻挠。沙沙佳佳说沙漠之舟早有反心，把她关在码头仓库中。沙漠之舟眼看就要暴露，拔出变形枪来，将沙沙佳佳和她父亲沙龙帕斯击中，化作两只鸟。这时，卡德姆也被发现了。一道亮光照过来，卡德姆就不知人事了。

沙漠之舟的住所

等卡德姆醒来后，发现身处一间储藏室。箱子中有个长臂夹子和放大镜，拿着放大镜看墙上的小字，写的是 K 踢 V 头头的指令，让卡德姆小心避开大厅中的守卫。门上有个开关，

密码是个拼板小游戏，解开这种密码锁，走出储藏间来到大厅。看到两名看守在不停地来回走动，趁他们背对着卡德姆的时候赶紧跑上楼梯。来到最右面的客房中，在衣柜里换了一套警卫的服装。这时，有个人过来，说老板沙漠之舟命令紧急集中，书房中那两名看守卡德姆的打手被变成了青蛙。沙漠之舟大发脾气，让大家分头寻找。现在可以自由自在地到处行走了。

卡德姆用长臂夹子在大厅的花瓶中夹起一支水枪，然后来到书房中，从垃圾桶里找回小刀。回到客房，在梳妆台上敲下一块玻璃，抽屉里还有瓶香水。用小刀割破床上右边的枕头，找到了麻醉药剂。隔壁健身房里正在健身的是小少爷，和他闲谈了几句，他想吃个苹果。卡德姆打开房间一角的冰箱，拿出大苹果，用刀剖成两半，里面有一条虫子，把有虫的那半块苹果递给小少爷，结果把他吓晕了过去。拿出柜子里的胶带，取走他的指纹，再拿走墙边衣架上黑大衣中的一支针筒。

空中花园

卡德姆直奔空中花园，房中有只狗守着鸟笼。卡德姆把麻醉剂灌入针筒，这时迎面扑来的小狗竟然停了下来，给它一针将它放倒(或用备水灌入水枪中把小狗熏晕)。沙沙佳佳嚷着肚子饿，卡德姆就把半只苹果给她吃。他们告诉卡德姆放下鸟笼的机关藏在书房中。卡德姆回到书房，发现墙上有幅画比较怪，但怎么也打不开。凭着直觉，卡德姆下了楼来到大门，把带有指纹的胶带贴在人员进出辨识器上，获准通过。左边花圃里有只遥控器，这就是开启画中暗门的钥匙，卡德姆把手伸入暗门，拉下里面的闸刀。跑回空中花园，把两只鸟放下来，但是还是不知怎么恢复。回书房，给K踢V头头打个电话吧。

等卡德姆再回到空中花园，沙漠之舟把他们放在断头台之下来威胁卡德姆。卡德姆换上超人的衣服，把麻醉针向沙漠之舟扔去，他一拳打飞，不料落下来插到了自己腿上，小狗以为又是毒品便扑了上去，沙漠之舟变形枪脱手。机会来了，卡德姆赶紧去抢，但没抢到。沙漠之舟开枪射击。在这紧要关头，卡德姆拔出玻璃片，反射回变形枪的光束，沙漠之舟挨了一枪变成了骆驼。卡德姆用变形枪把沙沙佳佳和沙龙帕斯变回人形，大功告成。

卡德姆牵着骆驼来到大门口，见到K踢V头头和那个黑衣人，便将骆驼留给他们。

沙沙佳佳有感于卡德姆有勇有谋，便以身相许。K踢V头头也抢着做证婚人。在人们的欢呼声中，卡德姆和沙沙佳佳举行了隆重的婚礼，连那只小狗也来凑热闹。而在寂静的夜空里，牧师坐在灯下。原来黄金十字架是开启时空禁锢的钥匙，因为沙漠之舟的愚蠢，上古封印已被化解，真正的厄运就要降临于世，卡塔姆恐怕还要再次历险。

鬼马小英雄

一、游戏简介

这是一款由汉堂公司推出的角色扮演类游戏。游戏容量为22MB。其搞笑的风格，纯中国式的剧情发展，以及鲜明活泼的人物个性，很适合于国内的玩家轻松娱乐一番。

二、完全攻略

第一章 圆觉无辜遭陷害 空凡施计出少林

了空和了凡到后山看望师傅，门口有空戒师叔看守，不让二人进入。在离洞口不远处的僧房中听到僧侣谈话，觉得其中事有蹊跷。去方丈房看望住持，发现其果然受伤不轻。在罗汉堂外闲逛，得知空戒头脑简单，不识大字。在大殿上方的僧房中，用纸墨笔砚涂就一纸文书。用这纸文书骗开空戒进洞，被禁的圆觉师傅交给《徒儿拳谱》一本，并指点他们去武当找玄鹤道长打听师叔圆空的下落。

告别师傅，两人从木头巷中逃遁，路上捡到1条铁担，3个铁球。在木人左上方的绿色地板上发现木人有些怪异。了凡安上了2个铁球和那根铁扁担，启动机关，打开铁门。在长廊打保龄球击倒木人。一路过关斩将，杀到一个大木人前，了凡用"臭屁"将其轰炸成小木人，再一一击破，最后从狗洞中爬出了少林。

第二章 襄阳城里救娟娟 武当派中识乘风

匆忙前往武当拜访玄鹤道长，却因人小言轻而被赶了出来。无奈只得去襄阳城，进城后遇到娟娟被花花太岁调戏，便上前打败了花花太岁。娟娟遇救，请二人去她家中共进晚餐，闲聊时得知她姑姑为武当厨师，于是两人乘机混进武当。

在炼丹房中结识了俗家弟子柳乘风。他师傅正是二人要找的玄鹤道长，而且也因同样的罪名被禁。回到厨房，不小心打翻守卫的饭菜，二人见状干脆把它胡搞一气，再让柳乘风送给守卫享用。果然守卫吃后脸色大变，直奔茅房。这下三人才有机会见到玄鹤道长，得知要找圆空需向洞庭湖畔的大盗徐徒打听。

第三章 鬼马大闹万花楼 潘安中计佟家村

回到襄阳城，发现娟娟被花花太岁绑走了。三人便来到花花太岁的老窝万花楼，并从那家伙的老婆那里要来了地下室的钥匙。打败地下室里那个装扮时髦的执鞭妖女后，才知道这个怪女原来是被灌迷情散太多而性情大变的娟娟姑娘。人是救回来了，毒却中得不轻。三人决定去找采花大盗赛潘安要解药。

来到佟家村，见福寿双老在争执，上前劝说却放跑了赛潘安。三人答应双老抓住赛潘安，以此交换解药。由于村长的女儿"花容月貌"，引得赛潘安来认亲，因此村长向三人求助，三人正好借机行事。从村中两间房内的灶上找来馒头、面条，再加上村长家桌上的墨水，将了凡梳洗打扮了一番。赛潘安果然中计，在一场激战后束手就擒。双老也及时赶来，但解药仍缺一味，这一味很可怕，是僵尸的鼻毛。

第四章 义庄桃木剑耀武 教堂橡木钉显威

村长交给三人义庄的钥匙。到义庄里才发现那里的鬼都很厉害。三人暂时撤退，去南边山谷中找来3把桃木剑。回到义庄，摆正桌上的灵牌，出现女鬼，在骗得柳乘风的吻后交给三人一把女鬼钥匙。摆正右边的供桌，才找到了看门鬼。打败它后得到了半钱鼻毛和古钱剑。观察正中间贴有3张咒符的墙壁，打开秘密通道，进入义庄的地下秘道。在悬崖处拉最右边的拉环，打开下方的牢门，进去拉另一拉杆，才能够找到千年尸王。苦战后消灭它，却一无所获。

再去找村长求助，他指点三人去西洋教堂打洋鬼子，并送了把教堂的钥匙。去教堂，在底楼的桌子上找到能开启宝库大门的铜钥匙。上楼在右下角的房间里发现了《驱魔大全》和

纯银钥匙。按《驱魔大全》上所说，三人赶赴南边的橡木村，找来了3把橡木钉。去教堂后面的墓穴启动巨石机关，进入墓穴。在墓穴中，遇到洋鬼子德拉邱拉五世。打败他得到的不是鼻毛，而是胸毛。

回来医好了娟娟，但洋鬼子的胸毛留下的后遗症着实不轻。可是三人还有正事要办，匆匆赶往洞庭湖。

第五章　岳阳城中搭黑船　水天阁中擒狼人

在岳阳城中，三人免费搭上了美女伴游船去水天阁。途中难免遭劫，幸遇侠女徐婕相救。徐婕就是徐建之女。徐婕说父亲得了一种见圆就发狂的怪病，不能相见。于是四人先回岳阳城。

回到岳阳城，在"宿"找到了福寿双老。在交谈中，了凡想起《驱魔大全》中记载着的狼人是徐建发病的症状。按书中所说，对付狼人应该用银器，四人在城里买了4根银棒，然后一起搭船赶到天水阁，进去后见环就拉，右拐左绕，最后在塔顶找到好端端的徐建。没有想到徐建见到他们的光头竟变为狼人，兽性大发，四人只得全力用银棒乱打一顿，治好了徐建的怪病。徐建清醒后，将圆空的行踪告诉了了空和了凡，原来他去了南少林。徐婕也决定跟随了凡他们一起前行。

第六章　了凡莫名拍裸照　四人聚贤获圣宝

四从在常德下船，然后直奔南少林，找到了师叔圆空。了凡把事情的前因后果告诉圆空，他让四人替他找回失踪的南少林至宝"铜人"，自己到北少林调查圆觉遭禁的原因。

四人前往福州城里的法国领事馆参观，遭到拒绝，就从领事馆的后面进入地下室。再上到底楼，在一个与众不同的衣橱里找到洋人的衣服，并穿上。四人穿着洋衣来到大厅，有个洋人邀徐婕跳舞。这时有个自称为少林弟子的人入内行刺。了空、了凡看穿此人所使的并非是少林武功，料有不轨企图，便出手相救。汉斯得救后送给他们毛瑟枪一把，并让他们去二楼找她姐姐贝斯，打听铜人下落。贝斯以了凡做模特儿给他画裸体艺术画为条件来换铜人，结果换来的是古罗马战士铜像。

一出领事馆，就遇上了丐帮五袋弟子耿先，原来丐帮的镇帮之宝打狗棒也不知去向，四人就随他去丐帮见帮主商谈此事。丐帮帮主想到北少林圆觉、武当玄鹤遭禁，南少林和丐帮至宝都为人所盗，认为是清朝欲颠覆中原武林所干的。正谈得起劲，有探子报告杭州聚贤庄一带有不明人物活动。

四人来到杭州，在那里的连庄窑里赢得四场博大小的赌局，再由徐婕赢了"老子"，从而知道了半句暗语"天杀老乌龟"。到杏花阁划拳灌倒梅、兰、竹、菊四佳丽，再赢下风月夫人，就能知道下半句暗语"王八大翻身"。用暗语开启石门，进入聚贤庄暗道，在单行地轨的运送下，穿梭寻找、上楼下楼，终于发现了这阴谋乃南宫博与一神秘人物策划。打跑他们后找到打狗棒与铜人。把打狗棒交与丐帮，再回南少林还铜人。得到消息，开封要举行英雄会。

第七章　斗众敌力挽狂澜　破阴谋徒劳无功

大家到了徐州，闯进南宫宅第，结果被下入地牢。还好圆空过来相救，出去才发现真正少林住持圆业、武当掌门青松也被关押于此。为了救他们，四人决定去找钥匙和解药。

从地牢西面上去再从东西下回地牢另一边。再在光秃秃的中迷宫中调查一单独的柜子

进入密室。进去大败神秘人物金鹰，赶跑南宫博，然后开启一个柜子机关，拿到解药和钥匙，与两封有关阴谋的信。四人救了圆业、青松，前往开封城。

进城后见正在举行英雄大会，正要动手，圆业和青松也赶到了，揭露了真相后，南宫博落荒而逃，打算引燃一万五千手炸药做最后一搏。四人跟着南宫博进了地下中，然后穿过一宝箱上方的墙下一层，往北下楼，往西下梯，上上下下，一路上打败大内三高手松赞法王、灵猿鬼丐、巨灵神范魁，终于找到了南宫博的老窝。最后打败了南宫博。

四人立了大功，徐婕、柳乘风终成眷属，而了空、了凡却因违反了一堆清规戒律被罚种菜，两人面对夕阳，泪流满面。

三、游戏心得

存档文件修改

修改存档文件，金钱的地址为 SECT 0000 的 DISP 0124 至 0126。

增历妖招，也就是经验值。了凡的地址为 SECT 0000 的 DISP 0027 至 0029，了空的地址为 SECT 0000 的 DISP 0058 至 0060，柳乘风的地址为 SECT 0000 的 DISP 0089 至 0091，徐婕的地址为 SECT 0000 的 DISP 0120 至 0122，将此改为 FF FF FF，则每次作战都能升级，很快就能升到最高级。

大量金钱法

在杭州连庄堂中玩大小，每次确认时选择否，会有大量金钱滚滚而来。

猴岛小英雄Ⅱ之卓克的报复

Monkey Island 2：Le Chuck's Revenge

一、游戏简介

这是一款冒险类游戏。游戏中盖布鲁斯（Guybrush）要找齐地图的碎片，还要消灭死而复生的鬼船长卓克（Le Chuck）。游戏难度不高。

二、完全攻略（困难级）

游戏背景

在一代中，盖布鲁斯（Guybrush Three Pwood）17 岁时就通过了海盗头子 3 个难题的考验，历经艰难险阻，终于打败了鬼船长卓克（Le Chuck），还赢得了美丽可人的姑娘玛蕾特（Marlet）的芳心。如今盖布鲁斯 21 岁了，已成为一个大海盗，要寻找那失落已久的大宝藏。由于盖布鲁斯的不辞而别，惹恼了玛蕾特。她为了报复，到处向人宣扬自己才是打败鬼船长卓克的真正勇者。而那个死里逃生的卓克也心怀鬼胎，伺机报复……

巫毒教

一开始从桥边往左走，碰上了难缠的地头蛇拉果（Largo），好不容易才把他应付过去。仔细看看标语牌（Sign），然后拾起标牌（Pick up sign），真是一把很棒的铲子（Shovel）。往右走到沼泽地（Swamp），用棺材（Use Coffin）当船，划到一个小窝棚（Shack）里，进入巫毒教。

看看四周(Look Table),捡起一根绳子(Pick up String)。观察柜子上的瓶瓶罐罐,有一罐灰(Ashes-2-Life)。往右走,与巫毒教士对话(Talk),问他关于灰的事,再问他如何制造巫毒娃娃,得到一张原料清单(List)后,赶快划着棺材回到岸上。

到海滨散散步,捡起一根树枝(Pick Up Stick)。

坟山

爬上坟山,左数第一座就是罗果的老祖宗的墓穴,刨他的祖坟(Use Shovel on Grave),拿根骨头。去小镇绘图店(右边第二个屋子)跟店主聊聊,然后从左边的箱子拿张白纸(Pick Up A Blank Sheet of Paper)。一会儿,店主会摘下眼镜找纸,借机偷走眼镜。

从店中逃出来,发现一堵墙上有个开口,在开口左侧有扇开着的窗户。跳窗进去是酒吧的厨房。拿起桌上的小刀(Pick Up Knife),顺原路回去。

去最左边的旅店,砍断绑住小鳄鱼的绳子(Use Knife on Rope),拿起碗中的奶酪(Pick Up Bowl),再打开最左边的门,进入罗果的房间,拿走假发。

酒吧

回到酒吧和店主聊天,又碰上了讨厌的罗果。罗果将痰吐在墙上。用纸擦净他吐在墙上的痰(Use Blank Sheet of Paper with Spit)。去洗衣店拿水桶(Pick Up Bucket),在那里和一个海盗谈话。接下来要做一个捕鼠器。先打开盒子,再用木棒支起盒子(Use Stick with Box),用细绳栓住木棒(Use String with Stick),再把干酪放进盒子(Use Cheese Squigglies with Box),站到一边,等老鼠进去吃奶酪时赶快拉绳子(Pick Up String),将老鼠扣在盒子里。打开盒子(Open Box),把老鼠抓出来(Pick Up Rat),翻窗进酒吧厨房,把老鼠扔进锅里。再到酒店跟老板要份汤。他会问要不要在这儿工作,接下这份工作后从窗户逃走。

去沼泽,用水桶装点泥。再去小镇上罗果的房间,关上门,把水桶放在门上,然后当罗果进屋时,弄湿了他的衣服。等罗果去洗衣店时,再回他的房间,关上门。拿走标签,到洗衣店换来罗果的衣服。现在制造巫毒娃娃的用具都齐了。去找巫毒教女祭司,她会帮着做好巫毒娃娃。然后走到罗果的房间,用针扎巫毒娃娃。

整治完罗果,该出海远征了。先去半岛(Peninsula)找船长,和他谈话,然后把瓦里(Wally)的眼镜送给他。出海后拿好脚边的鹦鹉饲料袋子,再和船长对话,可得到地图。

法特岛

盖布鲁斯刚到法特(Phatt)岛,在和总督讲完话后竟被关进了监狱。在监狱中,把床拉起来发现了木棍,用木棍勾隔壁的骷髅。拿一根骨头给狗吃,狗跑过来丢下一把钥匙,拾起钥匙开牢门。把架子上两个公文包拿下来,把包掏空后离开。

到码头和钓鱼人打个赌,谁能带回大鱼谁就能得到鱼杆。然后进图书馆,打开门边的小灯塔得到一个镜片。再和管理员对话,申请图书证,在图书卡柜中找一本《Pirate Primer》,在编号为D的抽屉中找一本《Distance》,在编号为V的抽屉中找到《Voodoo》,然后按它说明的字找本关于巫毒教的书,查好后去拿。

去总督家二楼,用那本《Pirate Primer》换走总督身上的《Famous Pirate Quotes》。阅后再回Wharf,发现图书馆旁边有条小巷(Alley)。下楼梯,看到有个人在赌轮盘,等他赢了后赶快跟着他走,发现他去要轮盘号。等他走了,去敲门,跟对方要下个号码。对方会问密码,比

如他伸四个手指说那是2，再伸两根手指问是几？回答是4，以此类推。要到号码后，在轮盘赌博中赢得女市长家晚会(Party)的邀请函，然后再用这种方法，又赢了钱和船票，而后便可坐船去玻蒂(Booty Island)岛。

玻蒂岛

到玻蒂岛后去左边那间杂货店购买一些东西。要买鹦鹉镜子(Parrot's Mirror)时，必须先买鹦鹉票(Sign About Parrot)，然后在空出的位置上会有个钩(Hook)，把从船上带来的鹦鹉饲料挂到钩上，然后就可以买鹦鹉镜子了。杂货店要卖那份地图碎片，不过得拿 Sunken Ship 的 Mad Monkey 来换。在那本《Distance》的书上讲到了 Mad Monkey，先把坐标记下，等会儿去。

到服装店用邀请函找老板要一套衣服，打扮好了就可去参加女市长家的晚会了。

市长家

在女市长家，悄悄溜到后边的厨房看看，敲敲几个垃圾桶，引厨师出来。快往右边的小路跑，厨师会穷追不舍，可迅速往右兜回厨房，趁他还未跑近，拿走桌上水桶里的鱼。

走进市长家大厅，拿走左边墙壁上的地图碎片。被门外的狗发现了，于是被老管家拎着去见女主人。盖布鲁斯竭力奉承，女市长却毫不心软，居然把地图扔到窗外。碎地图随风吹到悬崖(Cliff)下边，只好拿走墙上的船桨。那只狗还在狂叫，索性连狗也一块儿带走。

再去码头找钓鱼人，把摸来的鱼给他，钓鱼人认输后交出鱼竿。回到悬崖找地图碎片，用钓竿刚把地图钓上来，竟又被海鸥叼到大树上。于是到大树旁，把桨塞进洞里，往上爬，结果把桨压断了，只好拿着断桨到斯加伯(Scaab)岛请木匠修理。

去制图店那儿，把灯塔里的镜片还给瓦利。去酒吧买3种酒，可得到一根吸管。问老板有没有和酒差不多的饮料(Near－Grog)，老板说所有这种饮料都让基德船长买走了。酒吧中猴子正在弹钢琴，把香蕉挂在钢琴前的节拍器上，猴子就上钩啦！好了，把猴子带走。

去洗衣店看看，发现那3个海盗中有一个是木脚。用从杂货店买来的锯子把它锯掉，然后离开。

到木匠那儿，他却不在。趁机偷走桶里的钉子和墙上的铁锤，别忘了拿走修好的木桨，然后回玻蒂岛。

玻蒂岛

和基德船长对话，要一张传单，然后去棺材店和斯坦(Stan)说话。他为了证明自己的货品好就跳进棺材里去了，于是趁机用铁锤和钉子把他钉在里面(在这之前要先拿到他的白手帕)，拿走那支钥匙(Grypt Key)，再把收银机用锤子敲开。

去参加吐痰比赛。到旗子旁边，吹起从杂货店买来的号角，趁主持人跑掉时把旗子换上，取得胜利。调酒时把黄酒混到蓝酒里做出一瓶绿酒。用吸管喝绿酒，再对主持人说要参加比赛。第一次所有选项都可以选择玩一下，如果没赢的话，再喝一次绿酒，选 Ptooie 吐痰，反复几次就可得到奖牌，拿去卖给杂货店，可得6000元。

去租基德的船，租后会显示出一幅地图。按照那本《Distance》中记载的坐标潜水，发现一艘沉船。把那船头上的猴子头拔下来，但因太重游不动了，只好让基德用船锚把他拉上去。

回到玻蒂岛，问基德是否买了像酒的饮料，他虽然承认了，却一罐也不肯给。没办法，去杂货店，把猴子头卖给老板，换到了第一张地图碎片。现在再到大树去，借助修好的桨就可以爬上树了。拿走左边的望远镜。走进门，看到一堆地图。把狗扔进纸山里，它会找到第二张地图碎片。

斯加伯岛

到斯加伯岛上的墓园去，找到斯坦祖先的坟墓，用地窖钥匙打开墓穴门。进去后看到棺材上有玫瑰(Rose)的就把它打开，把里面的骨灰(Ashes)拿一点走。

巫毒教

再回到巫毒教，和女祭司说想要拿门外那瓶 Ashes - 2 - Life。她说需要骨灰和图书馆的那本《Recipe》的书，把东西给她就得到药了。到墓园把药撒在骨灰上，厨师就复活了。问厨师有关地图碎片的事，厨师要盖布鲁斯帮他看看房子里的瓦斯关了没有。答应他就会得到钥匙。去海滩的那间房子一看，果然瓦斯忘了关。关好瓦斯去找厨师，再用药让他活过来，告诉他瓦斯已经关好了，他就拿出第三张地图碎片。

法特岛

去法特岛，会看到悬赏捉拿盖布鲁斯的传单。盖布鲁斯把基德船长给的传单贴上去，再到路(Path)上走走，看到基德被抓住了。到监狱去，柜子上多了一个公文包，打开一看有一瓶像酒的饮料，拿走它。再到瀑布(Water Fall)，水流湍急过不去。这时盖布鲁斯发现瀑布右上方有条路(Path)，走过去看到一个开关，将猴子放在开关上，猴子就去关上开关。

走进瀑布内，从下水道一直往左走，到了一个海滩。左边的路有一间水房，里面的人一定要比过酒量后才肯给出地图。他把酒放在桌子上，然后离开了。趁机用像酒的饮料换掉了自己酒杯中的酒。对方喝后醉倒了。把鹦鹉镜子装到墙上的镜框里，再打开屋内所有的窗子。走出房子，把望远镜放在猴雕像上，会看到一束光射在某块砖上。走进房子拿刚才被光照到的那块砖，结果掉进了机关房，拿走骷髅手上的地图碎片，回斯加伯岛。

斯加伯岛

把所有的地图碎片给制图家。他还要盖布鲁斯去巫毒教拿点炸药。拿了炸药后，巫毒祭司感觉制图师有危险。先看看包(Juju Bag)里是什么东西，再回制图店救人。桌上留着卓克的纸条，人已不见了。回到沼泽，看见一个箱子，上面的条子写有交卓克收(To Le Chuck)。好，打开箱子藏进去，用此计进入卓克的城堡。

卓克的城堡

躲进箱子里混进了城堡，等卓克走后再出来。先去牢房找制图师，制图师要盖布鲁斯去找钥匙。回到那个有很多指标的房间，到指标左或右边的房间里。用有痰的那张纸把上面的骨头排序抄下来，找到一样的排序时，推开它走进去。然后找第二部分的排序，再推。当看到一扇上了大锁的门后，打开中间的门，会看见钥匙就挂在墙上。不过，在要拿钥匙时又被抓住了。

用吸管喝绿饮料，吐痰，要吐在主角左手边的盾牌偏下方。出来后，四周一片漆黑，划着根火柴却烫到手，将火柴甩出，周围的炸药全炸开了花。盖布鲁斯被气浪掀上了天……

丁基岛

回到丁基岛(Dinky Island),往右走和赫曼(Herman)对话,赫曼问树是什么颜色,要猜到All Color为止。拿起海滩上的瓶子,用石头打碎它。在净水机(Syill)下有个高脚杯,装一杯海水倒进净水机。等净水流进高脚杯,把它带走。打开鹦鹉附近的桶,拿出里面的饼干给鹦鹉吃,鹦鹉说"从池塘向东走到恐龙处"。进树林一直向左到一棵大树旁,树上挂着个袋子,用碎瓶子割破袋子会掉下一包饼干。回海滩,把高脚杯里的净水浇到饼干上,饼干盒就会生出二块饼干,都喂鹦鹉吃,鹦鹉又说"从恐龙处向北走到石堆","从石堆向东走到大××"。把这三句话记下来,带走鹦鹉下边的扳手(Rowbar)。走进树林往右会看到一个池塘,塘边有卷绳子绑着个盒子。把绳子拿走,用扳手撬开盒子,原来是盒炸药,带走吧。

Whoop在对面。把绳子绑在扳手上扔到洞边。

盖布鲁斯掉进一个伸手不见五指的黑洞。右边有个电灯开关,打开后,卓克又来了,他自称是盖布鲁斯的兄弟。没想到他拿出诅咒娃娃来……啊!一次重击竟没被打死,那就快跑。去找Lost Parents,找到后拔下骷髅头,打开床边的药柜抽屉,拿走里面的针,再打开床旁的垃圾桶拿起里面的手套。到储藏室,打开箱子拿到气球、假巫毒娃娃、沙士。去找一间有自动贩卖机的房间,机器旁有个氦气桶。把气球、手套都灌满气,再按贩卖机的退币钮。等卓克一来就会去捡,趁机过去拿走他的内裤。

四处走走,等卓克一出现就把先前那块白手帕给他用。现在去最左边的房间拿Big Whoop,没想到竟是一张票(Ticket)。可以进电梯了,在里面等卓克一来就拉扳手开启电梯,将卓克的胡子夹住(若电梯门合不上可把气球和手套灌上气)。到了顶层捡起他的胡子,和假巫毒娃娃、白手帕、骷髅头以及卓克的内裤都放进包(Jojo Bag),做成巫毒娃娃。卓克一见转身就跑,跟上前去找到他,此时出现几种对话的选项,不同的选项有不同的结局。

黑色尘世

Dark Earth

一、游戏简介

又译为《黑土》、《黑暗大地》,是由法国Kalisto公司制作完成的动作加冒险类游戏。游戏容量为双CD。游戏描述的是2054年,地球已经是极度发达的星球,但是一天,宇宙中流星以其巨大的能量,摧毁了人类几千年来建立的现代社会。灾后的滚滚尘暴,遮天蔽日,使地球陷入一个黑暗的世界。灾难中,有人幸运地活了下来却已经失去了美好家园,他们不仅要与饥饿抗争,还要与被尘埃污染变形的怪物抗争。这些人失去了科技之明,甚至连光明与太阳也失去了,因此他们被迫迁移去寻找太阳,去寻找光明。他们徒步跋涉,走过了浩瀚沙漠,穿过城市的断壁残垣,一代又一代地追寻,最后找到了一些被称作斯达利特(Stallite)的地方,在那里,可以看见太阳得到光明,于是他们定居下来,繁衍生息并以太阳为神,崇拜光明。时间流逝,在斯达利特的土地上,他们有了自己的社会等级、宗教特权。人们被分成五个等级:太阳使者(Sunseer)是斯达利特的最高精神领袖;圣

火卫士（Guard of Fire）是斯达利特的军事人员，保护宫殿和祭庙，并同时也保护太阳使者的安全；建筑师（Builder）是负责各种建筑、物品的维修和建造的人员；食物供给者（Provider）负责生产粮食，种植果树并与他人交换物品；游民（Scavengeer）是最下层也是最可怜的人，他们居住在废墟中，在垃圾箱翻找着丢弃的食物。游戏的主人公阿汗（Arkhan）是斯达利特 Sparta 中的一名圣火卫士。他喜好自由，对权贵毫无兴趣，却喜欢与下层人物交往。一日，阿汗与另一名卫士杰迪（Jedi）在保护一次太阳使者的会议时与入侵者展开了格斗。杰迪战死，阿汗也中毒毁容，面目全非。更糟糕的是阿汗被认为了是黑暗（Darkness）的化身，在一个崇尚光明的社会中，黑暗就是邪恶的代名词，因此阿汗只得逃离现实，找回自己的真面目，于是开始了这场游戏冒险。

在这一冒险过程中，阿汗看到人生百态，世态炎凉，也体味到真情的可贵，友谊的真诚，对人的真善美的深掘，对人性的剖析，对人类弱点的折射贯穿于游戏的全过程，故事情节的曲折、新颖首先就给游戏以一个独特的视角。

另一个让人感兴趣的地方还在于这个游戏框架下的多线性，尽管游戏总体只有一条主线，但在事件完成的先后顺序，在人的行为方式方面都可以完全不同，即事物间可以有多种多样的组合方式。为此，在制作时特意赋予阿汗两种性格，温和（Light）与暴戾（Dark）。不同性格对应了不同的处事行为，也就直接影响着行为结果。不过充分的多线性会带来一个相对严重的后果，即情节发展得漫无边际。制作小组显然意识到了这一点，从两个方面加以控制。通过阿汗的中毒深浅来迫使玩家尽快解毒治病，以减少不必要的额外时间；另一方面是引入了“区域”这个概念，把多个场景有机地组合成为一个区域，区域内的事件可以任意发展，但区域间的来往只有某一特定条件才能实现，这样做虽然在多线性上打了折扣，但对于玩家而言固有了一个明确的目标，不至于在上千个 3D 场景中转来转去而无所事事。

游戏的色彩就如游戏情节一样凝重，中世纪风格的宫殿在阴暗的天空显得有气无力，远处的海面死气沉沉，泛着一点幽幽的鳞光，人们的脸上没有笑容，只有紧锁的眉头和无奈的眼神。或许游戏本身不应有如此的低沉、压抑，但我想能感受到这份低沉正是游戏制作者想做到的，情绪的低落应让玩家更多几分理性的思考与判断，而不是一味地杀戮。

作为一个动作加冒险类型的游戏，与人交谈是必不可少的。尽管这是个法国游戏，但仍提供了英语对白。游戏有个语音存储模式，可把阿汗的所有对话一词不漏地记录下来，对于不懂的单词，还可以切换一下，去查查词典。作为游戏的另一半，格斗也当然是一个重点。游戏仅用 Ctrl + 方向键来控制各种招式。另外通过 Shift + Ctrl + 方向键可以大大提高攻击力，倒是有一个副作用，会使阿汗的中毒状态加剧。

游戏采用了 3D 场景 + 2D 背景的传统方式，在一个具体的 3D 场景中只有一个固定的第三视角而非时下正流行的多个视角。这似乎有些保守，不合乎法国人的风格，但事实上正是以此摆脱对机器硬件的过分依赖。另一个好处在于视角的固定使得定位比较准确从而清楚曾去过什么地方，还有什么地方没去过。在 3D 表现上，游戏达到了相当高的水准，材质感很好，人物的造型也不呆板，在对光与影的处理同样极为细腻出色，看上去感觉不错。

细微处的刻画也是游戏的出色之处，这种刻画不仅是视觉上的完整，更多地是体现在了逻辑上的合理与情感上的难舍难分。有人曾批评如今的游戏越发倾向于冷漠、陌生，无法体现人与人之间的真情意切，在游戏中加重了人的交流因素和感情成分。通过动画片断，语音对白，背景音乐来实现一种情的氛围，同时为给阿汗构筑一个真实的环境，游戏也塑造了许多性格各异、各具特色的人物，有贪财的舞女德莉亚（Delia），有忠贞的妻子卡莉（Kalhi），有邪恶的医疗法师萨南达（Thanader），有狠毒的黑暗首领索达斯（Sordas）等等，他们生活在阿汗的身边，不断地与阿汗接触交流。NPC的出现给出畅演一个近似于现实的“虚拟世界”。

游戏一发布就进入互联网上排名的前70名。

二、游戏用键

F1：调出说明；

I：物品栏；

C：战斗模式转换；

Shift：跑；

Ctrl：在战斗模式中配合方向键为打斗。

Spacbar：寻找物品及最后过迷宫时下蹲用；

Esc：调出系统菜单；

Tab：光明与黑暗模式的转换；

存储进度需站在石雕咒语前才行，

三、游戏攻略

阿汗家

阿汗起身后，与女朋友卡里（Kalhi）交谈，然后拿起床边的咸肉，在屋子里面找到刀和墙上的制服。这时朋友齐德（Zed）已在门外叫他一起上工。

兵营

出门后，可与齐德上楼活动活动筋骨，练练功。或者也可直接向左，去那间有守卫守护的门。进门后，向坐在办公桌后的长官多康（Dhorkan），他让阿汗去保护祭师罗莉（Roly）。阿汗走出门，走下环状的楼梯，在楼下的走道边的木桶上捡起一个空瓶子。

祭庙

走出兵营来到广场，见到阿汗的父亲正和罗莉谈话，等他走开后，沿罗莉走的方向来到祭庙前，杰迪（Jedi）已经上岗，阿汗也赶快抽出佩刀，站在另一边。这时屋里传来不祥的声音，阿汗冲进去一看，来自黑暗势力的杀手正在袭击罗莉，阿汗冲上前，干掉其中的一个，另一个却将毒液泼在阿汗的脸上。

诊所

等他从病床上醒来，身体已被邪恶力量侵蚀，人也变得面目全非。这时一个守卫走了过来，二话不说就开始攻击。出于自卫，阿汗只好从里屋的桌上找到小刀，杀死这个守卫。他四下里看看，从桌上和尸体旁得到火药罐和斧子。再来到病房，见到医疗法师萨南达（Thanandar），与他交谈，得知只有他的父亲能够帮助他了。

父亲的家

出了门，来到父亲的房子，进去交谈，并见到卡里。父亲让他到祭庙去找他后就离开了。阿汗从他床底下拿起一张纸片，看起来是某个机关的密码，然后从书架上拿取一个酒瓶离开。

祭庙

来到祭庙，进入刚才守卫的那个门后上楼，进入左边的房间里，与一老者交谈，从门边的炉上拿一面镜子，向里走，站在打开的大书前，读一下书，再读一下从父亲床底下捡到的那张纸，按照上面的提示，就可以打开书边的一个机关，拿到一个打孔的铁片。出了祭庙，登上门口巨大装置的梯子，将打孔铁片安放妥当。再走下来，扳动黄色扳手，将这个装置运转起来。

兵营

回到兵营，上了二楼，来到梯梯后方的阳台，先进左边的铁门，在一楼找到 1 个葫芦、2 块铅板和 9 颗火药。在楼上，从架子上拿到钥匙。向炼油师博达兰（Bogdaran）打听情况，他却因阿汗长得怪异而不予理睬，阿汗急得给他一拳，他只好老老实实地回答问题。打听完情况后下楼，用钥匙打开门边的箱子，找到一套警卫的服装。来到对面的弹药房，用博达兰的钥匙打开房内的箱子，得到第三块铅板，与刚才拿到的那 2 块铅板，一起放入屋角的熔炉中熔成铅弹。回到阳台，进入右边的监狱，杀死看守，从他身上得到钥匙，打开右边的门，救出卡里，让她穿上警卫的服装，阿汗冒充犯人，紧跟在她后面，走出兵营。

广场

在广场，阿汗躲在马车后，卡里骗过看守升降台的士兵（如阿汗杀掉这个卫兵可得到一件好的兵器），在卫兵离开后，走上升降台，来到下城。

下城

走下升降台后向左，和卡里及修理工丹利斯（Danrys）谈谈，了解一些下城的情况。拿上桌上那个工具，出门后一直沿左边走，不要理会院子中那个坐轮椅的人。拐弯来到天桥，进入正对门的酒吧观看德莉亚（Delia）跳舞。然后到后台见到德莉亚，给她镜子，得知去找下城领袖萨达克（ArmalSadac）的方法和联系的密码。出后台，可在酒吧的桌上及门外的桶旁找到一些物品。也可按原路返回，找卖东西的小贩用这些物品换些食品。

船屋

沿酒吧旁的通道来到一个岔路口，这时向右可来到萨达克的船屋，与萨达克谈话、下棋，不过需要一把兵器做赌注。在屋里的酒桶旁，可将空瓶子灌满酒。向右来到一条黑暗的小巷，在巷子尽头的楼梯旁拾到一个空汽油桶。一直向前可下到水中，进入一条秘密通道。一路上杀死两个卫兵后，来到黑暗妖兽的巢穴。

妖兽的巢穴

消灭所有的卫兵，在木桶旁得到金属把手，进门后，杀死两个投靠黑暗的背叛者，其中有个人特别厉害，得胜后从他们的身上和屋子里得到钥匙和其他物品。用钥匙打开屋中的铁箱，见到长官多康投靠黑暗势力的证据。回到修理工丹利斯的小屋，将得到的图纸和金属把手都交给他，丹利斯会据此做出火弹枪，但得下次来拿。如果有兵器损坏，也可找

他修理，只要打开屋角的电机和台阶旁的开关即可。

兵营

乘升降梯上去，到多康在兵营的办公室，将罪证出示给门口的女兵看，她会同阿汗前去抓他。不过，多康还是从密室逃跑了。阿汗从他的办公桌上拿走药水和小刀，用小刀挑开密室的开关，从梯子下去追击多康。途中发现父亲已经被害，而好朋友齐德的处境也不妙，黑暗势力已经深深地渗入这个城市。

下城

在下城的小巷中，救出女友，得到一些正需要的东西，再找修理工丹利斯取回火弹枪，回到上城。

祭庙

来到祭庙旁的房间里，被医疗法师萨南达击倒，原来萨南达就是这一切阴谋的策划者。当阿汗醒来，来到下面，失去心智的齐德污染了水源，自己也死去了。阿汗拿起齐德的手枪，出来，跟随大祭师罗莉来到她的房间。阿汗收起武器，罗莉将黑暗势力的阴谋告诉了阿汗，并将一个钥匙环交给了他。这个钥匙环与4根水晶组合而成的钥匙能打开父亲房间里的密室。

邦德的住处

阿汗已在地下妖兽的巢穴中得到了一个水晶，现在出发去找另外三个。先去找有一条铁腿的建筑师邦德（Bandor），出门到广场向左拐，门口的卫兵不让阿汗进，和他谈话一直到他提到肚子很饿，将咸肉和酒给他，得以入内。乘电梯上楼，楼上有两个人都有铁腿，而且都说自己不是邦德。阿汗拿起桌上的图纸，威胁他们说要在火炉上烧掉，真正的邦德心痛图纸被毁，站出来制止。阿汗将图纸给他，并出示罗莉给的钥匙环。邦德见此交出他所保管的水晶。

兵营

然后直奔兵营里的监狱，杀死看守，用看守身上的钥匙打开原来关卡里的那个房间，干掉屋子里的坏蛋，转至黑暗模式，搜索牢房里的小床，一脚踹出藏在里面的东西，得到了第三块水晶。

下城

最后来到下城，去上次救卡里的地方，见到多康正躲在那里，将他打倒，从他身上得到第四块水晶。用这四块水晶与钥匙环组成能打开父亲密室里的钥匙。用多康身上搜到的磁卡打开附近的铁门，进去用黑暗模式敲打一下屋角里的电源板，再去屋子里另一角打开电视，看一看人类的过去。在屋门口的地上拾起一个古代不明物体，按下门左边的开关后就可出去了。向右，沿楼梯来到屋顶，协助守卫消灭妖兽，得到守卫的礼物。

妖兽的巢穴

沿下水道来到妖兽的巢穴，在刑房里杀死守卫后，用从多康屋里得到的小刀打开囚笼上的锁，放出关在里面的犯人。然后去萨达克的船屋，萨达克会因阿汗救了他的朋友而给他几颗齐德那支手枪用的子弹。

上城

回到上城，来到父亲的家，从楼梯下来后，干掉院中两个守卫后进去，将水晶钥匙插入墙上的机关，进入密室。读读门边打开的大书，再拿起父亲写的便笺看一看，在另一张桌上的大书下得到象形符号画本，用黑暗模式推下边的望远镜，发现下面有把钥匙。拿上这把大铁钥匙，扳动门口的杠杆就可以出去。

兵营

来到兵营的阳台上，找到炼油师博达兰鉴别一下刚才找到的不明古代物体，在他研究时，到楼下拾起墙边的火药，再上楼一次，这时博达兰的研究已经有了一些眉目，他要阿汗帮他一下，他放心不下住在下城里的舞女德莉亚。

下城

阿汗从多康屋里的密道来到下城，从小贩翻倒的小车中可拾到烤红薯。这时黑暗已基本笼罩了斯巴达城，修理工丹利斯已经被杀害了，酒店老板莫尔（Moar）也变成了怪兽。消灭它后，在柜台后面可得到一些食物，在酒桶旁灌满空酒瓶。在妖兽的巢穴中见到奄奄一息的多康，虽然他是背叛者，现在也醒悟了，但为时已晚。阿汗带着舞女德莉亚乘升降台回到上城。

兵营

杀死兵营走廊上正啃食尸体的妖兽，见到炼油师博达兰。他看到德莉亚后会将用古代物体制成的炸弹交给阿汗。出兵营后，来到广场，用从父亲密室里打到的那把大铁钥匙打开广场中间的铁栅，将炸弹投入深井中，赶快离开。

父亲的住处

先去父亲那里，在院子里的地上捡起一片炸飞的桨片。回到广场上，将桨片装上螺旋桨，转至黑暗模式，趟到螺旋桨杆子旁，扛起它后纵身跳下无底深坑。

古墓

在底层，阿汗已经大部分变成兽，在完全被黑暗吞噬之前，必须在古墓中找到光明之神。沿着路一直向前走，不久就发现一块巨大的转盘挡住了去路，控制转盘的杠杆分别位于台阶的两边，根据父亲的便笺和象形文字图案的提示，在台阶左边扳动第二个和第三个杠杆，在台阶右边扳动第一个和第三个杠杆，然后再扳动边上的第四个杠杆。转盘转动后，缺口正对着台阶，这样就能通过了。在下面的迷宫中，要小心来回转动的刀，可下蹲（按 Spacebar）来躲避。在快出迷宫时，可在门口的左边存个盘。

在通向光明的大门前，萨南达终于露出它的妖兽原形，这时它刀枪不入，在把它打倒后，需要有段时间休息，利用这短短的时间，躲开萨南达，扳动门两边的杠杆，将最左边门上的红点移至最下，而右边的红点移至最上，打开通向光明之神的大门，一切黑暗势力就不复存在。

四、游戏心得

按 P 键暂停，输入“FORTYTWO”，并按 Enter 键确认，将会出现“打开简易状态”（Easy Mode On）的字样，输入以下键可得到相应的秘技：

D：将对手的生命点数降至 1；

Ctrl + D：主角血加满。

虎将神兵之平乱大事记

一、游戏简介

这是一款由智冠代理发行，台湾旭光资讯公司制作的战略加 RPG 的中文游戏。游戏是以五虎平南的小说为背景，叛军出现，包拯请庸帝出兵，狄青将军危难之际勇挑大梁伐叛军。漂亮的动画和字幕把情节交待得一清二楚，音乐和音效也可圈可点。游戏采用 640×480×256 色的分辨率模式，配合由 3D 所制作出的图形单元，画面显得美仑美奂。开场与爆机动画是全屏的，过关动画只有四分之一屏，但点阵很细。在战斗中无论大小法术都会有极其华丽的小动画。在游戏的战斗画面上，可以看到正在吃米的鸡，趴在地上不时抬起头的狗以及河边的白鹤等等，尽管与战斗气氛不怎么协调。

这款战略游戏采用的是回合制与关卡制，每员将领均可带领多个兵种。将军可利用法术、物品、队形和撤退等指令攻城拔寨。游戏的操作简单方便，各种立体按钮以及按钮上的代表图像等明确地表示出按钮的作用。在战斗中有胜败条件的设计、有兵员能力差异的设计、有法术相生相克的设计。敌方的智商也不错。

二、完全攻略

游戏背景

话说北宋皇佑年间，狄青平定了辽国的侵犯，被封为西平王。庞太师因为与狄青之父狄广有仇，见狄青被封为西平王，便萌发了暗算狄青的念头。皇佑三年，南蛮侬智高叛乱，自称南天国，数月间攻下广东、广西十几座州郡，百姓陷入水火之中。庞太师藉此机会面见仁宗，推荐狄青南下平反。仁宗夜召包拯，命其请出归乡的狄青，重召五虎将前往两广，平定侬智高的叛乱。另一方面，庞太师则暗自通知女婿孙振，要用计谋在襄阳城用毒酒害死狄青。然而事情败露，狄青死里逃生。孙振连夜投奔南天国，卖国求荣，对抗宋军。狄青得知情况，一边派人上书朝廷，一边火速南下，欲以迅雷不及掩耳之势扫清叛军，游戏就此拉开序幕。

移动

操作时用鼠标一点某主将，左下方出现了此主将的大头像和资料。在大地图上，可以用鼠标圈住队伍，使之朝着一个指定的地点移动(每 10 步一日)。还可以用一个省力的方法，那就是在地图的左下方有一个关卡指令，按下去会显示所有关卡地名的指令栏，在下一个要去的地名上按一下，部队就会被带到那一个关卡处，而不需要拉着整个队伍慢慢地移动了。

招兵和减兵

在进入我方城市(广州除外)后，便可以进行招兵。一个城市中招兵人数的上限是这个城市中人数的一半。方法：先选择一名我方主将，再点“招兵/减兵”按钮，会出现一个对话框。框中上五格显示的是在这个城市中可招到的兵种，下方两格则是这个武将所带的兵种。将把上方五格中与下方相同的兵种拖下来，就完成了招兵。要减兵，则点中下方的兵种，拖到一旁的红叉上，就完成了减兵。

内政

游戏中的内政指令，用于对夺下来的城池进行管理，以期得到兵力、粮食和金钱的补充。其中包含自治、定策、摧毁、弃置等4种指令。

自治：对当地授予自治权，由当地人进行管理。因此人口、粮食、金钱变化较为正常，玩家可不必操心。

定策：对当地的内政作详细地调整，全面控制城池的发展，能获得预期收获，缺点是自订政策在操作上较为麻烦。在实施了定策后，可有21种制法，可根据自己的喜好选择兵制、粮制、税制和政策，兵制分长兵制、短兵制、部曲制、堡家制4种，粮制分屯田法、青苗法、田畴法、仓宝法4种。税制有七三法、六分法、五五制3种，政策有四进法、进贤策、务农策、重商法、治宝策、乱世典、驰世章、司监论、江堰法、谏言法等10种。每种制度对于每月人口、粮食、金钱的增加都有一个固定的比值。

兵制	长兵制	0	-600	500	0
兵制	短兵制	0	-300	800	-3
兵制	部曲制	300	600	200	0
兵制	堡家制	500	1200	1200	-5
粮制	屯田法	0	1200	-600	0
粮制	青苗法	300	600	-200	0
粮制	田畴法	100	1600	-1000	-5
粮制	仓宝法	0	2400	-2000	-10
税制	七三法	800	-600	-500	-15
税制	六分法	300	-300	-200	-5
税制	五五制	0	0	0	0
政策	四进法	-300	0	0	10
政策	进贤策	200	600	300	15
政策	务农策	100	1200	-500	8
政策	重商法	600	-1200	-200	3
政策	治宝策	300	800	0	16
政策	乱世典	400	600	0	20
政策	驰世章	-200	-2000	300	12
政策	司监论	600	0	0	-5
政策	江堰法	-400	-600	-800	25
政策	谏言法	200	300	200	30

玩家可根据具体情况订立具体的政策，以获得最大的后备补充。综上所述，采用部曲制可使人口、粮食、金钱不至于太匮乏。人口、粮食、金钱的增长每月显示一次，同时也要计算政治分数。钱的收入基本以各关的附表来作计算，而粮与钱不同，每个城的粮收是钱的3倍，每一个兵员每月耗费一份粮。人口的成长要依照内政分数作计算，各关表上有人口值，该月该地人口值等于人口值与政治值百分比的乘积。

摧毁：占领该地后随即将该地摧毁，使该地形同一座废城，以后也再也不能对其改制，也从此不能在该地获取任何钱粮、人口的补充。

弃置：弃置形同荒废，但将来还是可以把该地收回重新定策。弃置会使该地出现钱太少，人太多等这些非预期的结果。

战争

当玩家的队伍碰到关卡上守关的敌将时，与守将谈话，并选择好参战将领后，就开始了战斗方面的内容。战斗采用回合制，法术会受天候的影响。战斗开始后，画面随即转成小地图。

在小地图状态下，右下方的信息区，主要提示天气、武将信息与敌我实力比较。当鼠标移至武将时，下方即显示武将头像、姓名、兵种、图标、武器、法术、装备和已进行的回合数。如果想查看物品、法术、装备的资料，可先用鼠标左键单击武器、法术和装备。

当将鼠标移至武将时，武将周围会出现黄框，这表示武将的领导范围。与此同时，与这个武将一队的士兵也会挥动武器。如果士兵是在同队武将的领导范围内攻击敌人，则攻击效果便会加倍。单击武将后，没有阴影的地形表示是在移动范围之内。

武将

武将移动至目的地后有 3 种情况：如果移至商店，则会问是否进入购物，进入后可购买武器、法术和物品。如果移至人身边，便会与居民交谈，这些话里有少部分是赠送物品，有的能告诉一些有用的信息。如果移到空地，此时可选“攻击”、“物品”、“法术”、“队形”、“撤退”、“治疗”6 种选项。

攻击：依兵种的不同而有不同的攻击范围，攻守双方各自攻防一次。注意的是，伤害值的计算是攻击力减去防御力。

物品：依不同的物品使用的对象而有不同的效果，因为没有使用次数的限制，选择适合的物品是很重要的。

法术：受天候及法力点数的限制，使用范围也各不相同。

队形：设定士兵配合其所属的将领所在而自行移动的功能。

撤退：退出时会有若干的损伤。

治疗：即一般地等待机会，并恢复部分生命力和法力。

士兵

游戏兵种有 10 多种，如火兵、陆兵、水兵、咒兵、骑兵、弓箭手、藤甲兵、铁甲兵、侍卫队、先锋队、铁骑兵等，每一种兵种在同样的地形上有不同的速度和攻防掩护能力，对此了解才能在攻击时作有效的应用。不必让一个将领从游戏开始到游戏结束都用一个兵种，而是根据情况和地形更换适合该关的兵种。士兵也可以交谈，但是无权进入商店，只有“攻击”与“治疗”两种选项。

物品

物品依不同的使用对象而有不同的效果，选择适合的物品是很重要的。一些物品很是重要，一定要买，如专门破阵的星军旗、众将旗、天回旗、齐灵旗，因为没有使用次数的限制，每一种买 1 个就行了。物品要与法术尽量相互配合，功能不要完全相同，要具备攻守兼备之

效。不过法术有法力点数及天候的限制。

对话

与百姓的对话是获取人民信息的途径。将将领停在人民旁边，就会得到人民的信息，接着按右键取消前往该处，重新停在人民的旁边又可听到不同的信息，重复几次，即可得到该关百姓提供的所有信息。

阵式

游戏会根据人物移动的顺序自动安排各武将在战场上的位置，因此在战斗前先存储一下，如果位置不理想，可取出进度来，更改一下先后顺序，以便得到较理想的武将分布位置。

三、游戏攻略

序幕

宋皇佑四年，南天帝侬智高叛宋，占领广西广东八大据点，宋仁宗派包拯召回平西王狄青，并领四大将刘庆、张忠、李义、石玉，统领大军前往广州，平定侬智高之乱。

第一关　蒙云关

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：40回合。

蒙云关主将段洪学仙术，会使用土行咒，他的两个儿子段龙、段虎也都擅战。见狄军前来，便派二子与副将花尔能出战。此役不难，只要不让部属离开其领的领导范围外，靠部属的攻击就能得胜。先引诱敌将花尔能和段龙出列，然后以多攻少。再引诱段虎的水军上岸歼之。

第二关　康州

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败或百姓死光。

回合限制：无。

守将孙振为狄青世仇，因在朝中陷害狄青未果，逃至南天国，现驻守康州。见狄军来到，率手下四员副将段龙、李二、何进、陈青出战。孙振为人暴戾，以杀光百姓为手段，扰乱狄青。

此关百姓死光是失败条件，但由于地形的原因，有些百姓还是很安全的。过关方法也可采用将敌将一个一个引下来，用弓兵消灭。由于护城河前的道路狭窄，要先将段龙的水兵部队消灭，再让有火兵或是弓箭手的部队通过。如果有有水兵的部队，可从旁协助。此役我方加入的将领有孟定国。

第三关　黑风岭

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：30回合。

段洪战败后，一路逃回黑风岭，与女儿段红玉会合，加上鲁达、刘雄、段虎3员副将，实力有所增加。段红玉小的时曾受仙人指点，仙术高明，擅长施放血结金风，使用时我方在其攻击范围内(3×3)一律受伤200点，除非能够拿到克制它的由玄真子所遗留的神火令才能避

免。神火令可从地图左上角的市民身上找到，不过如果行动太慢，市民会被杀死而得不到神火令。虽然没有神火令也能过关，但难度要高得多了。

此役先把左方的段虎和刘雄打败，由西路桥梁通过。不要让北方的段红玉南下过桥，顺利的话，段红玉会因追民杀民而落单。接着围攻段洪，如果我方有水兵的话，可从水路包围，接着通过此方桥梁消灭鲁达，最后排好阵势，一齐围攻。打败段红玉。

第四关　封州

胜利条件：打败王兰英。

失败条件：狄青战败。

回合限制：30 回合。

孙振被打败后，退入封州，投奔王凡寨下。王凡之女王兰英是段红玉是同门的师姐，法术高强。王兰英听从孙振的计策，放空城引狄青进入，然后关上城门，率孙振、李二、何进、陈青等副将出战。王兰英会施展化血金钟，范围也是 3×3，受伤程度也是 240。狄青要在地图右下方的市民身上找到云中子所遗留的灵火符，方能破解化血金钟。拿取该物品时要注意它会挤掉该武将身上原有的物品。

由于一开始我方会给敌方分割成两个部分，因此先将被包围的 4 支部队回攻中间闸门的敌军，配合在闸门外的一支部队，而闸门外的另一名武将则可往右向市民索取灵火符。这一关虽然只需打败王兰英就可过关，但也可借此机会多练功升级。

第五关　梧州

胜利条件：在 20 回合内打退王氏兄弟。

失败条件：狄青战败或 20 回合内不能取胜。

回合限制：20 回合。

王兰英战败后与孙振互相指责，两人分路逃亡，孙振逃入梧州，投入王麻成、王麻礼兄弟帐下。见狄军来到，率叶惠、花尔能、陈青、孙振出战。王氏兄弟为人奸险，故意在城外设火敌 20 座，绑人在上，点以火炬，焚烧人质，扰乱狄青。此关由于有护城河，最好使用弓兵配合水兵进攻，强行渡桥，过桥时要迅速，因此最好能够手动操作。此役我方有萧天凤、杨文广加入。

第六关　芦台关

胜利条件：打败大金环。

失败条件：狄青战败。

回合限制：20 回合。

守将大金环天生神力，皮粗肉厚，刀剑难伤，大金环因其豪勇，对狄青所领诸将一一叫骂。此役敌方将领虽然只是一名，但攻击力挺强。不过，只要我方排好阵势，即能以多胜少。虽然大金环身上带有火云咒，但没有法力可用，不堪忧。此关我方加入的将领有杨金花。

第七关　龚州

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：30 回合。

段氏父女兵败后投奔龚州王仁。王仁擅战，深谙兵法，故意诈败，引狄青军追入，然后引何进、段龙、李二、段洪、段洪玉、卜贵、刘雄、鲁达等8员副将将狄军团团围住。狄青率余将奋力突围。战术仍可采用诱敌出阵，各个击破的方法。

第八关　昭州

胜利条件：打败刁玉娘。

失败条件：狄青战败。

回合限制：35回合。

刁玉娘为大金环之妻，因其夫死于狄青之手，恨之入骨，因此率王仁、何进、李二、卜贵、刘雄、鲁达、青松、吴智等8员副将，在昭州城外布下纯阳阵，欲置狄青于死地。此阵十分厉害，我方部队只要在火堆旁，每回合都会受伤，只有与某一市民交谈后得到雷火珠，才可去破纯阳阵。此役一开始就受到敌人左、前、右三个方向的攻击，如果觉得难打，可直取刁玉娘，打败她即可过关。此役有高明加入我方队伍。

第九关　竹枝山

胜利条件：破五雷阵法，打败静慈。

失败条件：狄青战败。

回合限制：40回合。

此关的敌将为静慈老道，此人专擅法术，其设下的五雷阵法很是厉害，入阵者会被雷电轰掉一半数值。静慈授业恩师被静慈害死，留下的一件降魔杵不知去向，只有这件降魔杵才能破得五雷阵法。狄青在市民身上得到此件降魔杵，破了五雷阵法。

此役在静慈的本阵有河流包围，但对部队没有阻隔作用。敌人的攻击力十分强大，有云海、关奇、段虎、段洪、段红玉、王麻成、王麻礼、叶惠、王仁等副将，只要稍一接近就会有敌军全体袭来。因此要先拿下会集中攻击的将领，然后有效地使用法和物品。如果静慈按奈不住，亲自出马，将他围杀即可。

第十关　贵州

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：40回合。

静慈在竹枝山被打败后，回到贵州重整旗鼓，领青松、鲁达、王兰英、陈青、李二、孙振、王凡、叶惠、何进、卜贯、云海等11员副将，在城门前立起掩日鼎，阻碍狄青的军队。掩日鼎是至阴之物，入阵后我方全体人员生命力下降225点，需有至阳的开阳石才能破解。而开阳石是某市民的传家之宝，狄青得到后用其克制掩日鼎，将敌阵破解，然后消灭剩余的敌军。

第十一关　横州

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：30回合。

此关的主将贾青也是擅长妖术的人物，为了练就魔法，不惜杀死孕妇活取胎儿练功。静慈败退横州后，与贾青议得一计，用孕妇诱狄青的军队进入一个峡谷，妄图用火烧死狄军。

狄青进入峡谷后，不见孕妇只见敌军，只得奋勇上前杀敌。此役敌军还有李二、刘雄、卜贵、段虎、段龙、青松、吴智、何进、刁王娘、鲁达等副将。由于敌军擅用物品和法术，因此不要让武将单独行动，最好让他们三五成群行动。此役会有捂刚加入我军。

第十二关　毒水溪

胜利条件：打败混元长老

失败条件：狄青战败

回合限制：35 回合。

混元长老于毒水溪修练魔法，贾青等人败逃至此，投入麾下。混元听闻狄军能耐，便率手下卜贵、鲁达、王凡、王兰英、陈青、孙振、李二、静慈、云海、贾青、关奇、何进等 12 名副将，在毒水溪布下魔灵阵，阻挡狄军的前进。

此关要根据地形使用兵种，由于水中有魔灵阵，因此，除了水兵骑兵外，其他兵种均无法过河。河上虽然有桥，但最好不要从桥上通过。因此要有 5 支以上的水兵和骑兵，才能较轻松地过关。

第十三关　宾州

胜利条件：打败蝉王。

失败条件：狄青战败。

回合限制：40 回合。

蝉王驻守宾州，迎得败将混元长老等人之后，将狄军兵临城下，即率贾青、静慈、混元长老、孙振、李二、王麻成、王麻礼、陈青、云海、青松、关奇、何进、鲁达等 13 名副将出迎，蝉王是兽化之妖，手使一枝幻千铁铲，魔法奇高，狄军陷入苦战。此关的地图不大，可用诱兵之法将敌军一个个下引出歼灭。

第十四关　昆仑关

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：42 回合。

孟浩乃叛将侬智高手下第一高手，武功、法术、计谋样样精通。孟浩见到败军后定计，由混元长老引狄军来到昆仑关前，走进八锁玄兵阵，孟浩然后率蝉王、贾青、静慈、孙振、李二、王氏兄弟、何进、陈青、云海、青松、关奇、鲁达等副将急攻狄军。此关要轮流派人前往商店购买收阵用的齐灵旗、众将旗、星君旗、天回旗，购买后立即使用。

第十五关　邕州

胜利条件：敌全灭。

失败条件：狄青战败。

回合限制：50 回合。

狄军终于打到侬智高所在的关，侬智高领副将卜贵、青松、混元长老、贾青、孙振、关奇、蝉王、云海、王聘、孟浩等 10 员副将，在城外设下无极阵，阵中山石草木都能伤人，因此要将这些伤人的摆设先行扫除，然后与敌将逐一过招。最后平定侬智高叛乱。

极速天龙

Full Throitile

一、游戏简介

这是一款冒险类游戏。

二、完全攻略

玛尔寇(Malcolm)经营一发动机厂，可他因病只剩下几个月的生命了。他在车上与副总裁瑞普(Rip)一路争吵。

酒吧

这时的本率领极地猫车队来到他们平时常待的酒店。玛尔寇和瑞普来到这家酒店找本。瑞普把本叫到酒店旁的垃圾场里，想让本帮他们干点活，但本没有同意。这时背后伸出黑手将本击昏，本昏迷后被扔进了垃圾箱。

本醒来后一拳捶开垃圾箱，正想驾车追赶，发现钥匙不见了。来到酒馆里，问那个带大鼻环的酒保，但他不好好回答，用手抓住鼻环向桌子上一按，他只好老老实实地交出钥匙。驾车向东北方向，寻找同党，半路又驶出一辆重型摩托，原来是死对头破轮族。把他打倒。本高兴地翘起前轮，结果车子冲向路边，本又被摔昏了过去。

莫的修车铺

本醒来后发现被女摄影记者米兰达(Miranda)救了，正躺在机械师莫(MO)的家中。本想离开，但摩托车坏了。莫说只要有新车叉、汽油和她被偷走的汽焊，就能修好。出门后拿走门口的油桶和皮管，看了眼墙上莫与她叔叔的合影就离开了。

小镇

镇子上只有3个地方可去。先到左边中部的拖车，小屋里传来一阵焊接声。上前敲了敲门，在一阵升降机响后，门上小窗出现一位大汉的脸，但他不给本开门。再次敲门，等脚步声走近，就一脚踢开门，将这位大汉击晕过去。趁此机会，在左边墙上的柜子里找到一个开锁器，从正面墙上的柜子里找到了一块肉。并拿走柜子木门内侧的铁丝。走到门后的黄色踏板上，乘升降机来到地下室，看到莫丢失的汽焊枪就放在木桌上。

将汽焊枪给莫。然后上街找汽油。来到油塔前，门口上了锁。用开锁器打开锁，正要爬梯上塔，这时警报器响了起来。本躲到左边一个铁罐后面。这时，一架飞空摩托车载着骑警飞驰而来，两个警察爬到油塔上去看究竟。这时本赶紧把油桶放在摩托车后面，再把皮管插在油箱上，用嘴一吸，偷到了油。汽油装满后，本赶紧逃跑。

把汽油交给莫，来到废车场找车叉子。废车场铁门很沉，虽然没有锁，也打不开。右边墙上有铁链，用力一拉可打开门，但一松手又关上了。只好将铁门锁住，从铁链上爬进废料场。一只恶狗对本狂吠，本先到右边的废车场，把肉放进一辆蓝色的破车里，那只狗钻进车中吃肉，本爬到吊车上，操纵吊车把放肉的车和那只狗吊到半空中。找到车叉后，莫就把车

子修好了。

乘车上路，但路的前方都是警察。回到油塔，启动警报，将警察引到油塔这边来。本就可以在大路上畅行了。一会儿就找到同伴。此时玛尔寇已经被瑞普暗害了。虽然米兰达拍下了照片，但相机被坏蛋抢走了。玛尔寇临死前告诉本说莫是他的女儿，让本一定要找到她。

莫的修车铺

回到莫的修车铺。莫已经不在了，只在残骸里找到那张照片。由于警察封锁了杀人现场，本只能驱车向北找人帮忙。

酒吧

回到酒吧，见卡车司机在玩刀子。想搭他的车子，他说要有通行证一类的东西才行。出去在垃圾箱旁边遇上了米兰达，她要本帮他找回他的照片，并给本一堆 ID 卡。将这堆 ID 卡给卡车司机，他同意本藏在卡车的发动机舱内，顺利地通过关卡。

第二天早上，到了一个小地方，卡车司机扔下本就走了。本发现他车上的油管被司机拿走了。本走向右侧的房子，来到二楼。翻开枕头，找到大铁棍，撬开那个写有发动机公司的箱子，箱子中空无一物。听到窗外有发动机引擎声，看见莫乘车远去，赶忙驱车追赶。前头的莫突然使用滑轮加速器，拉开了两车间的距离。本也想这么做，但车子已经被莫做了手脚，加不上速度。只好眼睁睁地看着莫远去。这时一帮叫穴鱼(Cavefish)的飞车贼劫住了那辆载过本的大卡车，并把车给摧毁了。前方的大桥也被炸掉了。本靠近那辆卡车，用铁棍将卡车轮胎螺丝拧松，爬上小坡，用力踢翻卡车。从卡车后车厢中捡了些化肥。

公路

本在路上飞速行驶，路边有许多叉道，随便找个路口进去。第一个见到的是多克(Torque)大叔，他告诉本许多有关老井路的事。之后，本独自闯进老井的内部，通过一系列的战斗，拿到了不少武器，但威力都不大。有个家伙手中拿着电锯，但几次都没有夺到手。这次将化肥撒过去，得到了电锯。又从一个大胖子手中拿到大木板。在一个开车开得很快的家伙那里，用铁链抢到助燃器。由于穴鱼这伙飞车党是靠从特制风镜中搜寻路上橙色的钉子来认路的，要想找到穴鱼的老窝，还要抢到风镜才行。抢风镜用的武器是大木板。戴上风镜，寻找橙色的钉子，轻松地来到了穴鱼的老窝。

穴鱼族的老窝

这个洞穴是条废弃的公路。来到一片空地，找到飞越断桥用的铁坡道。将铁坡道挂在摩托车上，驶回断桥边。还没有到洞口，穴鱼飞车就已经发现了本。本用铁坡道铲去了几颗路钉，让在后面追过来的飞车党沿着路钉冲进大坑中，甩开了追击。

断桥

本把铁坡道放在桥边，然后读一下边上的告示牌，看了看右下角的说明，学会了飞过桥的方法。要想过桥，需要有高速度。在驱车加速时，又遇到瑞普的走狗。为了摆脱他们，用铁棍弄翻了毁坏的大卡车。在这些小喽罗的车撞毁后，又拆下他们车上的零件 hover lift，装在自己的车上。本飞车过桥。

玛尔寇的发动机公司

飞车过桥来到玛尔寇的发动机公司。这里有个小贩出售纪念品，问小贩卖的T恤衫是否是纯棉的。趁小贩回头，拿走台子边的小兔邦尼。先开车往北走，这里是个雷区，将小兔放在地上，它就叮叮咚咚地去趟雷了。轰的一声，小兔邦尼开了花，只剩下一节电池。雷区依然没有破坏。回到小贩那里，把电池放进遥控小车中，再用遥控器玩小车，直到小车拐过弯，跑进铁栅栏下面。这时，小贩只顾去找那辆小车，本便到里面拿走整整一箱小兔邦尼。来到雷区，把箱子放在地上，结果小兔全都跑了出来，把它们一个个抓回来，再一个个放入雷区，炸开一条路，进入兀鹰族的地盘。

兀鹰族老窝

一进入兀鹰族的地盘，本就被抓住，带到兀鹰族老大苏西的面前。经过与莫的一番对话，又是威胁，又是叫她的名字，叫她父亲称呼她的小名，她终于放下险些被车子分尸的本。接着苏西让本去参加瑞普举办的碰碰车大赛。

碰车大赛

在碰碰车大赛中，莫被内斯特(Nestor)和博路斯(Bolus)的车子困住了。本设法接近她，才能赢得比赛。本只好驾车来到广场右侧的跳板，先撞坏一辆参赛的车子，再用自己的车子将被压坏的车子顶到广场左侧的跳板，压向内斯特和博路斯的汽车。由于撞车，车身燃起大火，幸好身穿防火服，才没有受伤。本在赛场里东跑西颠，把赛场边上的草垛给点燃了。广场上的观众纷纷外逃。这时本跳到棕色的车子上，当棕色的车子与蓝色的车子撞在一起时，本又跳到蓝色的车子上，然后等靠近火堆时赶紧冲进火里。接着一声巨响，又是冲天大火。

兀鹰族老窝

回到兀鹰族老窝，本从莫那里知道了进入发动机公司的大致方法。本在满地零件中找到一个6位数字(只有数字，如154429)，现在去赛场边上的发动机工厂。从左边进去就是一个小窗，但里面没有什么好东西。在靠近左边的墙上发现有块砖有点怪，耐心地等到左边旋转的三个小黑点排成一条线时，用脚踢一下这块砖，打开了一个小通道。这里是玛尔寇的办公室，桌子前面有个保险箱，输入刚才那个6位数字，然后再按一下铭刻的字，得到藏在里边的通行磁卡和一盘录音带。然后进入右边的走廊。在右侧的门上有个锁，用卡就能进入，在屋子里面有2根拉杆，先拉左边拉杆1次，再拉右边拉杆2次。赶紧离开，马维斯(Mavis)会离开她的岗位，来到这里，这时进入中间的门，把照片放在投影仪上。

瑞普正在讲台上对众人发表演讲，发布公司要研发新汽车的计划。本先将右侧的操纵杆扳下去再将右侧的操纵杆扳上来。这时瑞普让人来修放映机。本进入第二间屋子，把莫交给他的底片放在放映台上。这时放出来的是瑞普袭击玛尔寇的照片。瑞普面对大家的谴责，只能落荒而逃。本和莫上台揭露了瑞普的罪行，然后一起驱车追赶瑞普。

正当本和莫骑着摩托车进行追赶时，瑞普驾驶一辆大卡车从背后飞速冲向他们。本爬上瑞普的大卡车，先打开车头的铁栅栏，掀开窗前的铁板，挡住了瑞普的视线，他用拐杖捅铁板，本抢过瑞普的拐杖，将拐杖捅进车头的风扇里，将风扇搞停了。从这里爬到车头与车厢的连接处，用铁棍弄开右边的油管，瑞普的大卡车就慢了下来。这时莫的手下开着运输机把大卡车吞了下去。瑞普虽然已经跑不了，但还用机枪扫射。本冒着弹雨登上了飞机驾驶台，打开中间的电脑，按起落架(Take off)→后起落架(Post Take off)→齿轮选单(Gear Menu)→

升起齿轮(Raise Gear)的顺序操作,将飞机的起落架升起来。大运输机在掉入桥下的一瞬间停了下来。瑞普在机枪上没有掉下去。本爬回卡车车头,用车中的电脑,按下最左边的红色按键,然后按防护选单(Defense Menu)→机枪选单(Machine Gun Menu)→控制选单(Control Menu)→关闭(Shut Down),收起机枪。瑞普便大叫着掉进了深渊。爬回飞机,飞机眼看就要爆炸了,从左侧找到车,疾速驶出火海。

三、游戏心得

得胜秘技

在公路上战斗时按下左方的 Shift 和 V 键即可获得胜。

屏幕保护显示画面

游戏中如果不按任何键和鼠标数分钟,游戏会启动屏幕自动保护功能,这时可欣赏到游戏中所有机车种类。

惊魂十一小时

The 11th Hour: The Sequel to the 7th Guest

一、游戏简介

这是 Trilobyte 制作、维真公司发行的解谜类游戏。游戏是《第七访客》的续篇,容量为 4 张光碟,包括 19 道趣味谜题和 42 道字谜,还有 1 个多小时的剧情影片。尤其是影片可在通关后连续播放,效果比 VCD 尤胜一筹。游戏采用 640×480 的解析度和 6 万多色的高彩,立体声音效和音乐。游戏有自己的抓图热键(F12),还没有屏幕保护功能。游戏在国际互联网的网址为:维真公司:http://www.vie.com;Trilobyte 公司:http://www.tbyte.com)。

故事是发生在《第七访客》后的 20 年。亨利斯达夫(Henry Stauf)的楼房早已荒芜,而电视节目主持人罗宾莫里斯(Robin Morales)却对 20 年前的那桩谜案发生了兴趣,她正在制作一个名为"未结的案件"(The Case Unsolved)的电视节目,采访了几位曾进过斯达夫房子或与之有关的人,可仍然无法彻底解开那所房子的魔力之谜。最终决定自己走进去看看,却不知卷入了一桩凶杀案中。杀手为阻止她进去,又起杀意,谁知却杀错了人……游戏整个剧情进展惊险而恐怖,因此 CD 封套上注有 Ages 17+(十七岁以上)字样。

游戏的操作上仍是骷髅手指示向前;鼓动的大脑代表有谜题;眼珠子是解谜时的移动工具,或者表示可察看某物;取消了面具,增加了执笔的手(鼠标移到屏幕顶端即出现),用于打开电脑笔记本,通过电脑可寻求帮助(help)、查看地图(map)、取进度(load)、储存进度(save),还可以播放影片片段,获知罗宾的采访情况,按下左上的"power",可随时退出游戏。另外骷髅手增加了两个动作:一个是五指张开向前做抓东西状,表示可抓取某物品;另一个是骷髅手移到屏幕底端,食指指示向前时按左键可以原地向后转身。在移动时按鼠标右键则可以立即到达目的地,节省了时间。

在主菜单上选择"The 11th Hour Disk 1"则开始冒险旅程;选择"The Making of The

11th Hour"则介绍《第11小时》制作中的台前幕后；选择"Clandestiny Trailer"则是介绍Trilobyte即将推出的作品《秘密》(Clandestiny)的情况。特别值得一提的是"The Making of The 11th Hour"，在这里你可以充分了解到从"第七访客"到"第11小时"的诸多信息，有写剧本的情况、设计谜题的情况、编程、音乐、影片数据压缩，以及斯达夫扮演者的详情，全都以真实的采访实景播出。

游戏共有暗语42条，这42条暗语代表42个物品，它们的出现顺序是固定的。

二、完全攻略

电视影集《Case Unsolved》的特约采访记者卡尔(Carl Denning)是罗宾(Robin Morales)的朋友，这天正在家中看电视新闻，里面在报道一起连环谋杀案：现已有4人失踪，只有一个男人的尸体在河边被发现，最后一个就是那位女电视制作人罗宾。这时，卡尔听到了门铃声，但当他打开门时，门口已没有人，只留下一个包裹，打开一看里面是一个笔记本电脑(Gamebook)。打开电脑，可看到罗宾正在小镇那座鬼屋中求救，于是卡尔跨上摩托，来到了斯达夫的房前。

斯达夫的楼房结构与《第七访客》完全一样，但摆饰变化了许多，还改变了一些暗道、密室。钟声响过7下后，笔记本电脑响个不停。打开电脑，可看到第一谜题已经出现。

1. Winter coat worn for a mixer.

这里可将winter coat重新排列，得到Tonic Water(奎宁水)，指的是一楼书房中火炉上的绿色瓶子。

谜题一：排列书本

一楼5号图书室内的书架上有8本书，要将绿色的书放在左边，红色的放右边。规则是一次移相邻的两本书，4次内完成。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

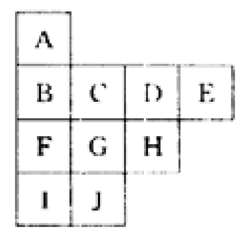
将十个位置顺序编号，然后移动2、3位置的书到9、10；移动5、6位置的书到2、3；移动8、9位置的书到5、6；移动1、2位置的书到8、9。

回到客厅(Foyer)，在楼梯左边可发现一盘棋。

谜题二：黑白马换位游戏

一楼大厅楼梯旁桌子上放着一棋盘，将黑马、白马位置对调，要走国际象棋的马步。

棋盘如下图，可按以下方法走棋：



(1)先移动黑棋：F→D→J→B→H→I→C

(2)移另一颗黑棋：A→D→F

(3)移白棋，G→A→D→J→B

(4)移另一颗白棋，E→G→A→D→J

(5)移F处的黑棋，F→D→A→G→E

(6)移J处的白棋，J→D→F

(7)移B处的白棋，B→J→D→A→G

(8)移C处的黑棋，C→I→H→B→J→D→A

(9)移F处的白棋，F→D→J→B

(10)移A处的黑棋，A→D→F

(11)移G处的白棋，G→A→D→J

(12)移F处的黑棋，F→D→A→G

(13)移J处的白棋，J→D→F

(14)移B处的白棋，B→J→D→A

接下来来到二楼 Brian Dutton 的房间，那儿有台收银机。

谜题三：收银机

通过按键让收银机上左右数字相等。按下一数字键，收银机左边数字减去该数值，右边数字加上该数值。规则是按键时要上下一致，如按下上排第3个键，则必须再按下排第3个键。

解法很多，其中之一可按上排左起第三个键"1"，再按下边的"1"字键；按上排左起第四个键"25"，再按下边的"25"数字键；按上排右起第一个键"10"，再按下排的"10"字键。

2. Rolling rock, bottle cap.

这里 bottle cap 是瓶塞，将 rock 重组可得 cork(软木塞)。在房中电视机下方的地上有一个瓶子，拔下它的塞子即可。

3. Artsy, excited lecher.

这里 Artsy 重新组合后为 Satyr(森林之神)。在一层楼梯左边有个大钟，钟的下半部是一个密道，通过它可进入画廊(Gallery)，正对着墙的那幅画就是森林之神与三女图。

4. A heart attack could put you into the ground.

这里 Ground 为地面，将 heart 重组可得 earth(地球)，到书房内选中地球仪就可。

谜题四：老鼠脱险

从书房的另一扇门进入三楼实验室，室内柜子上有一箱子，要帮助处在中间的老鼠安全进入右边的洞穴。左边洞内是一鼠夹，不慎进入则又回到中间。方法是利用四周可移动的少数几个方格来改变路径。当你选取一方格则箱子外边的路径代替该处方格，并且这一排原路径都向上推进一格。

由于该题每次从头开始时，初始状态都不同，没法给出答案。只能多试几次。也可以让电脑笔记本完成。

5. Battle ground.

这里将 battle 重组可得 tablet(药片)。在三层实验室老鼠走迷宫游戏旁边有绿色的药瓶和一粒药片，拿取瓶子旁边的药片即可。

6. Bars deter cuckoo bird.

这里 cuckoo 是杜鹃鸟，bar deter 重组后得 red breast(红襟鸟)。在一楼餐厅的门边有一幅风景画，选中右下方的那只小鸟即可。

7. Modern art flourishes under the sun.

这里 modern art 指现代艺术，后半句意指向日葵。进入一楼挂钟内的画廊，在一幅有少女和向日葵的画下方有一幅抽象画。该谜题启动智选方块谜题。

谜题五：智选方块

玩法是任选一方块，该方块四周相接邻的方块也被选取，与斯达夫轮流选，胜利者是最后一次选择的一方。

解法不一定，第一次要选择接邻多的方块。

故事情节

罗宾开车来到哈里(Harley)镇的一家餐馆，向女老板艾琳(Elline)点了几样小吃，开始与她攀谈，当罗宾问及她的右手是否与鬼屋有关联时，艾琳脸色大变，只说别相信有鬼。

罗宾在村间的空地上发现了一块带血的石头，这时正好遇上本地的警长金(Jim)。金好心劝他少管闲事。

卡尔从笔记本电脑上看到罗宾身处险境，好像罗宾也能听到卡尔的警告声。此时一神秘女子正坐在几台监视器前，疯狂地敲打着键盘，喊道："卡尔，你在哪里?"

游戏内容

8. Sked addled.

这里 Addled 指混乱，将 sked 打乱重组得到 desk(桌子)。回到图书室，看到放着纸笔的桌子，随便用鼠标点取一个抽屉。

9. Part of the body examined in doctor's office.

这里 body 以及 doctor's office 中的一部分 tor'so 都是人体躯干的意思。回到画室，找找地上一个没有头没有手的雕像。

10. Libation for affectionate puppy called sounder.

这里 libation 是祭酒的意思，affectionate puppy 是舔人的小狗，就是 licker，它的同音字是 liquor(烈酒)。到二楼 brian Dutton 房间里，选取电视机下的绿瓶子。

谜题六：桌球编号

进入二楼游戏室，桌球台上有 9 个球，找出一条串连 1－9 号球的路线，这是道一笔画的谜题。

按下图所示次序选球：

7	8	9
6	4	1
5	2	3

11. Animal sullied street.

这里 animal 指动物，重组 street 可得 setter(爱尔兰狗)。在这个房间的墙上有一幅画，画中有几只狗，最右边的就是爱尔兰狗。

12. Jfer vx qetf. Zay rm umy keytd. E degf deurb keyd kdetd ym wmauy, Zay degf um tjmytd. E degf um iflb cur xfy E jau. Eq kf kfjf jficyfr Xma'r zf ydf bmu mq vx bmu.

表盘：用替换字母的方法来解密，答案是 Read my face but do not watch. I have hands with which to count, but haveno crotch. I have no legs and yet I run. If we were related. You'd be the son of my son. 到一楼选取挂钟的表盘

谜题七：浴室蜘蛛易位

该题在二楼浴室内的地板上。要在七步内将白色、褐色的蜘蛛位置对调。同一只蜘蛛连续移动几次都算一步。

从画面正上方的一个星角开始，按顺时针方向，把每个星角依次编号为1-8，按以下次序移动：

第一步：2→5

第二步：4→7→2

第三步：6→1→4→7

第四步：8→3→6→1→4

第五步：5→8→3→6

第六步：2→5→8

第七步：7→2

13. Zu gotdy od mpy nrmy stpinf. Zu drvpnd zrsmd nogy jrt iq pt viy jrt yp yir htpinf.

全句的答案为：My first is not bent around. My second means lift her up or cut her to the ground. 选取浴缸沿上的一把剃刀。

14. Fruit loop on stove.

这里 Fruit 是水果，loop 是圆的，stove 的同义字为 range，合起来为 orange(橙子)。一楼餐厅的墙上有一幅水果画，选取其中的橙子。

谜题八：推镜拼图

前往二楼 Ed Knox 的卧室，门旁大镜子中是一幅画，先将镜子完整时的样子记住再开始解题，游戏目的是把混乱后的方块拼成原画。你只能利用一块空格进行移动。

这是一道传统的拼图游戏，规律十分简单，但解法复杂。由于每次打乱后的情况不同，无法再次解释。

15. Dreams abound of arming the rebels. What of nocturnal horses' schedules?

重组 arming the 得到 nightmare(噩梦神话中的妖马)。在这个房间的火炉上就是这幅由 Tuselli 作的名画"噩梦"。

16. A distant, ancient castle keep. This famous prince a place to sleep. To sleep, perchance to dream of an upset teagarden indochine.

这里 upset 为颠倒，把 teagarden 颠倒可得 great dane(大丹狗)。在一楼图书室墙上有一幅关于月亮和狗的图画，其中的狗就是。

17. A man - horse on the fly. Sounds like a wounded bull's eye.

半人马：man - horse 即为半人马，bull's eye 是靶中心，就是 center，它的近音词 centaur

也是半人马。到三楼 chapel 房间，选取门边的半人马的石雕。

谜题九：三角谜题

半人马上有个三角符号，利用字谜 17 启动该题。该题又是与斯达夫斗智，要比他先连出一条连接三角形三边的路线。

这题比较简单，一开始跳着选择，注意不要被斯达夫挡住你的路线，多试几遍就成了。

故事情节

警长金开车送罗宾到索丹(Dr. Thordan)医生的诊所，罗宾和接待小姐玛琳(Marine)说明来意后，玛琳通报了索丹。原来索丹就是当年为艾琳接上义肢的大夫。罗宾追问事情的过程，索丹只得道出。罗宾听完后说她也不想勾起艾琳的往事，但她是唯一生存者，可索丹说还有一个叫萨玛莎(Samatha Forth)的女人也逃出生还，但至今仍与轮椅为伴。

玛琳在瀑布前与卓克亲热，并交给他一把剃刀。然后，玛琳来到她母亲艾琳的餐管喝咖啡。艾琳劝她不要再和卓克鬼混下去了，玛琳不以为然。

罗宾在跑回家的途中被突然出现的金吓了一跳。金只是给罗宾送健康慢跑鞋的。

在鬼屋中，玛琳牵着条狗在散步，突然，狗头变成了人头，玛琳也变成了一副鬼模样。最后，又有一名探鬼的冒险者被卓克追上，死在剃刀之下。

游戏内容

谜题十：火车排字

从二楼 9 号房间对面的门进去来到阁楼。地上有列玩具火车，车头后拖着字母“FAUST”，要把它组成“STAUF”(斯达夫)。你用车轨旁的旋转器控制火车前进、后退，旋转器上有两个小的指示灯，绿灯前进，红灯后退。同时你要利用车轨上的旋转钮来控制火车直行或转弯，红色表示转弯，绿色直行。

这一题很繁，要走许多步。

18. Put an olive in a stein, mix it up, and get the equivalent of a fool's London subway.

这里 olive + stein = television(电视机)，而 foolj boob 的同义词，subway 就是 tube，而 boobtube 也是电视机的意思。回到二楼 Brian Dutton 的房间，选取破电视机。

19. A vital, instrumental part.

这里 vital 是人体器官，instrument 是乐器，organ 即有器官又有风琴的意思。在三楼 Chapel 的房间进门左边就是风琴。

20. 22233642 - 736846873.

把数字联到电话数字旁的英文，可推出 academic penthouse，再推测出 ivorytower(象牙塔)。在三楼阁楼中的右边窗子下有一个凳子，凳子上散放着一堆国际象棋棋子，选取上面的白车就行。

此时地图上通往三楼的楼梯已经打开，可到三楼的阁楼探查。

21. Light piece from great orchestra.

Light 为光亮的意思，从 great orchestra 中取出一段可拼出 torch(火炬)。在三楼 Chapel 中正前方的供桌上放着一只火炬。

此时地图上一楼厨房(Kitch)门已经打开。下到厨房见到谜题十一。

谜题十一：摆菜碟

一楼厨房木桌上有10个菜碟，要把盘子分为5叠，每叠2个盘。都要放到五角星的5个角上，每个碟子只能移一次，移动时一次跳过两个碟子。

从图形正上方的一个星角开始，按顺时针方向依次编号为1－10，按如下步骤移动：

(1)编号6→9

(2)编号4→1

(3)编号2→7

(4)编号8→5

(5)编号10→3

22. Cheesy gadget that sounds larger.

这里larger的同义词为greater，重组合得到grater(磨碎机)。在厨房的火炉上，乳黄色的有很多孔的就是。

23. 500＝100＝0.

在罗马数字中，500是D，100是C，把等号理解为is，就得到disc(光盘)一词，0在这里表是圆形。在三楼实验室内手术床边桌子上，找到标着"The 7th Guest"(第七位访客)的CD片。

24. Blend a teapot shot and the pearlies won't rot.

这里pearlies通常形容玉齿，重组teapot shot得到toothpaste(牙膏)。到二楼浴室内选取洗手池上的牙膏。

此时顺便到Ham Temple的房中走走，得到谜题十二。

谜题十二：魔方游戏

二楼Ham Temple的房间内的书架上摆着这个魔方，从左下角箭头处找一条通路到右上角。规则是每一个数字只有一种方向可走，如你选择箭头旁的四，再往右选一，则表示以后选四时只能往右走。

解法：左下箭头→右边4→右边1→右上3→右下1→右上4、6(这两步由电脑依规则自动走出)→左上2→上边1→右上2(自动)→右边箭头。

25. Slyness holding shipment in choppe.

这里Slyness与guile都是狡猾的意思，shipment和lot都可以代表货物，guile＋lot＋in＝＝guilotine(断头台)。Ham Temple的房间窗边的铡刀就是。

26. Poor drainage could still produce a flower.

这里drainage重排可得到gardenia(栀子花)，与题中flower对应。在二楼对着楼梯的墙上有一幅画，选取那朵最大的白花。

现在可到二楼Mrtn Burden的房间里走走。得到谜题十三。

谜题十三：金字塔

这个房间的木桌上有一金字塔模型，利用塔内字母，拼出由15个字母组成的单词。

拼出这两个单词：unintentionally；straightforward。

27. Sounds like it got higher from wine.

这里got higher就是rose(玫瑰花)，rose也是一种酒(wine)的名字。选取二楼mrtn

Burden 房间内梳妆台上瓶子里的红玫瑰。

这时从地图上得知只剩 Jul. Heine 房间里有未解谜题。

谜题十四：珠宝盒

在二楼 Jul. Heine 的房间内的桌子上找到一个珠宝盒，转动盒内的色块（宝石），直到两两相邻的色块颜色相同。方法是按两下珠子则转动宝石色块，两颗珠子各按一下则宝石对换。

此题解法各异，但不难，只要注意必要时需让宝石对换。解法一：以最上面宝石编号为1，顺时针分别编号 1 至 6，则可有 3 和 4 对换，3 和 6 对换，3 和 5 对换，旋转 6 两次，旋转 5 两次，旋转 4 两次，旋转 3 两次，旋转 2 两次。

28. What kind of jewelry is angrier?

这里 jewelry 是首饰，所以重组 angrier 得到 earring（耳环）。选取 Jul. Heine 房间右边梳妆台上一个星月图案的耳环。

29. You might hear a well－mannered cockney with a 60's hairstyle.

这里 cockney 是伦敦方言，well－mannered 是举止良好的意思，也就是 behave，而 behave 用伦敦方言讲是 beehive（蜂巢）。在三楼 Rm at the top 房间有扇门通到阳台，最高层的地上有一个蜂巢。

谜题十五：蜂巢

由谜语 29 题启动。从阁楼再往上走，到达最高层，角落里有个蜂巢。这题与"第七访客"中的"繁殖"一题相同，只是棋盘不一样。规则是：把棋移向相邻一格则是繁殖出一棋来占据这一格，并且吞掉接邻棋格中的敌方棋子，如果把棋跳过一格移动，则不会繁殖，即原格中棋子消失，但仍然能吞食接邻敌子。你的棋子是黄色，斯达夫棋子是红色，最后棋盘上的黄子必须比红子多。

这题不是太容易，需走数十步才能下完，要摸索出它的规律才会赢。

故事情节

罗宾前往萨玛莎处准备采访她，可萨玛莎不愿见她，不得已罗宾提到艾琳（Elline）和索丹两人，果然，萨玛莎马上让她进来。罗宾开门见山的提问使萨玛莎很为难，罗宾得不到想要的消息，只好说已经 20 年了，也该说出真相来了。

卡尔（Carl）来到三楼阁楼，看到了年轻时萨玛莎的幻影正跪在地板上说："艾琳受了伤，这都是我的错。"卓克（Chuck）竟被自己杀死的那个人的尸体扔进鬼屋。

萨玛莎来到罗宾家，全盘托出 20 年前的那段事情。原来玛琳（Marine）是恶魔之女。最近发生的事件与她有关。去问问艾琳就知道了。

卡尔在二楼走廊上听到了奇怪女子的声音，进入一间房后，受到那名女子的百般挑逗。卡尔并不为之所动，只是问她有关罗宾的下落。那女子说不知道，并要卡尔快带她离开，卡尔正在犹豫，那女子就尖叫着消失了。

罗宾再次走访艾琳，还是一无所获得。罗宾一直拿萨玛莎的话刺激艾琳，她就是不承认。最后艾琳说，你那么相信她，你干嘛不到鬼屋去看一看呢？罗宾受激前往鬼屋，一旁的玛琳用嘲笑的目光望着远去的罗宾。

游戏内容

一楼只有音乐室(Music RM)没有去过，进屋一看，这里的东西需要挪一挪了。

谜题十六：家具华容道

这一题出现在一层4号房间音乐室的火炉上，与“华容道”一样，只不过把曹操换作钢琴，其他武将换作其他家具，你只要把钢琴移出来就行了。

<table>
<tr><td>1</td><td>5</td><td colspan="2">3</td></tr>
<tr><td rowspan="2">10</td><td>6</td><td rowspan="2">9</td><td></td></tr>
<tr><td>7</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>8</td><td colspan="2">4</td></tr>
</table>

家具布局如图，先把各家具编号再移动。

(1)移动9→右；7→右、上

(2)移动8→上、右；4→左

(3)移动9→下；7→右

(4)移动8→上；4→上

(5)移动2→右、右；10→下

(6)移动6→左、左；8→左、左

(7)移动7→左、左；3→下

(8)移动5→右、右；1→右、右

(9)移动8→上；6→上

(10)移动10→上；2→左、左

(11)移动4→下；7→下、右

(12)移动10→右；6→下、下

(13)移动8→左、下；1→左、左

(14)移动5→左、左；3→上

(15)移动7→上、右；10→右

(16)移动6→右、上；2→上

(17)移动4→左、左；10→下

(18)移动5→下、右；3→左

(19)移动7→上；5→右

(20)移动10→上；4→右、右

(21)移动2→下；8→下

(22)移动6→下；1→下

(23)移动3→左、左；10→上

(24)移动6→右、右；8→右、右

(25)移动2→上；4→左、左

(26)移动 6→下、左;9→左

(27)移动 5→下、下;7→下、下

(28)移动 10→右;8→上、上

(29)移动 6→上、上;9→左

(30)移动 7→左、下;10→下

30. Instrument is sharp, but is missing its head.

这里 sharp 没有头就是 harp(竖琴)。在音乐室房间右手墙边的竖琴。

31. A defective truck with a crane makes for a ball - busting ballet.

这里 truck + crane = nutcracker(胡桃夹子)。在二楼游戏室门口的玩具兵,它是芭蕾舞剧胡桃夹子中的主角。

32. Look at key missing first misprinted label.

这里 key 少了个字母是 ey,而印错的 label 是 eball,合起来是 eyeball(眼球)。在二楼游戏室桌球台上的眼珠。

33. Disabled cutting edge.

这里 cutting edge 指刀刃,而 disable 去掉一半是 abled,重组后是 blade(匕首)指二楼 Ham. Temple 房间内床前插着的匕首。

34. Unreasonable reason.

这里 unreasonable 的同义词是 loco,而 reason 的同义词是 motive,合起来得到 locomotive(火车头)。指在三楼阁楼中进门右边地上的玩具火车头。

35. Paper used in unusual theses.

这里 theses 重组后得到 sheets(床单),也有题中纸(paper)的意思。指二楼 Mrtn Burden 房中带血的床单。

罗宾进到二楼婴儿室(Doll RM),引发谜题十七。

谜题十七:黑白象

又是一个位置互换题。将黑白象位置互换即可。规则是走直线,但黑白象都不能被放在同一排上。

棋盘编号如图,解法如下:

移动 9-8,移动 1-6,移动 2-4,移动 8-3,移动 6-9,移动 4-7,移动 3-5,移动 5-1,移动 7-2,移动 9-7,移动 10-5,移动 5-6,移动 2-3,移动 3-1,移动 4-2,移动 8-9。

36. Adroit holding a sharp instrument.

这里 sharp instrument 是利器,adroit 和 clever 都有机灵的意思,两者拼成的 cleverta 即为 cleaver(菜刀)。在一层厨房内插在门上的菜刀。

37. A desserted arthropod.

这里 arthropod 是节肢动物,dessert 是甜点,因 desserted 与 deserted(被遗弃)读音近似,由此可得 trilobytel(三叶虫)。就是一层餐厅桌上的切成三叶虫样子的蛋糕。

谜题十八:四子棋

该题在一楼餐厅的餐桌上，由字谜37启动。要与斯达夫对奕，看谁先把四颗棋子连成一线(横向、竖向或对角线方向都可)。每一列棋子都需从底层叠起。你的棋子是白色，斯达夫的棋是咖啡色。

棋类游戏这里不好多作解释，只能靠自己了。

故事情节(第4张CD)

罗宾成了玛琳的眼中钉，她找到卓克，要他赶快干掉罗宾，但卓克开始不干，但顾及到鬼屋中的秘密不能被发现，就答应了。

卓克偷偷进入罗宾的卧室，一刀刺向床上的人，却误杀了一边洗澡一边等罗宾的警长金，卓克慌乱中拔刀想逃跑，没想到刀卡在金的骨头里，拔不出来了。只好连同被单裹起尸体和金的衣裤夺门而出。罗宾听到关门声出来，却看不到金的踪影，百思不得其解。

卓克按以前的习惯，又把尸体抛入鬼屋，没想到这次自己也被拖了进去。在里面看到一个女子挥着刀，见他进来便问他准备好了没有。这时斯达夫出现，那女子将卓克杀死了。罗宾驾车来到鬼屋前，萨玛莎在监视器上看着她。罗宾在门口犹豫了一阵还是迈进了鬼屋。

游戏内容

38.663-264625-46-2-6455466.

这也是用电话按键的英文字母解释的题：One animal in a million. 意为藏在million中的一种动物，即lion(狮子)。到二楼楼梯右旁选取狮子雕像。

39.Drink left at sea.

在航海术语中，left和port都是左舷的意思，而port又有葡萄酒的解释，与题中的饮料(drink)相呼应，答案为二楼Ed. Knox房间柜子上的盛满红色酒的高脚酒杯。

40.Snake, baby, trap.

这里rattler是蛇(snake)的一种，又指一种婴儿用品(baby trap)。到二楼婴儿室右边墙角有个密道，通过它走到育婴室，选取架子上的摇鼓。

41.A lettle from Greece is quite a number in Rome.

希腊字母第24个(XI)正好是罗马数字11，指一楼挂钟上指着ⅩⅠ的时针位置。

42.This eight letter word has kst in the middle, in the beginning, and at the end.

这里把in+kst+and=inkstand(墨水瓶)：在一层图书室内那张桌子上的墨水瓶台。

解完此谜，斯达夫向你写下挑战书，Play in my doll house(在育婴室里一决胜负吧!)。接受挑战，来到育婴室。

谜题十九：五子棋

二楼房间内芭蕾娃娃的下面是一个暗道，进去后就到达育婴室(Nurs)，找到玩具屋模型，就开始解最后一道题了。这道五子棋是与斯达夫对奕，胜利条件是先将五子连成一线或先吃下对方五对棋子。规则与一般五子棋不同，增加了吃子部分，只要两颗子夹住对方相邻的两颗子就可吃掉被夹住的两子。由于增加吃子规则，所以下棋时更要看得仔细。开始时可以把棋下得分散些，不过这样电脑反应明显变慢，需要耐心。其他技巧与一般五子棋差不多，当然棋力不高时需要运气。

游戏的所有难题需在11个小时内解完，当最后一题"五子棋"过关后，会被带到Ham

Temple 房中参加斯达夫主持的游戏"Let's Make A Real Deal!"(最后交易)。有三扇门让你选择,门后分别是罗宾、萨玛莎和玛琳),选择其一作为你的结局吧。为了看全三种结局,最后一道五子棋谜题要解三遍。

三、游戏心得

在游戏开始时的"屏幕调整"(Monitor Adjust)画面中按 P 键两次,然后可以按鼠标右键跳过片头。

快打至尊

Street Fighter

一、游戏简介

这是由全葳资讯于 1993 年推出的大型打斗游戏。游戏容量为 4.6MB。

二、游戏用键

W:上
X:下
A:左移
D:右移
8:上
2:下
4:左移
6:右移
Tab:出重拳
左 Shift:出重脚
右 Shift:出重脚
Enter:出重拳

三、完全攻略

法兰克

美国流浪打手,25 岁,身高 185cm,体重 70kg,必杀技有:

空翔摔:AD,46 拳脚

翔龙拳:XCD,236 拳,XZA,214 拳

气功拳:XCD,236 拳

斩

日本空手道教练,28 岁,身高 195cm,体重 98kg,必杀技有:

天雷斩:DCX,623 拳

铁头功:WX,82 脚

过肩摔:AD,46 拳

旋风摔:XZA,21 拳

凤凰

中国特异功能传人,20 岁,身高 172cm,体重 58kg,必杀技有:

火凤凰:AD,46 拳

蝎子尾:X,2 拳脚

飞旋脚：AZX，412 脚
倒挂金钩：XZA，214 脚
子弹
美国拳击手，22 岁，身高 195cm，体重 98kg，必杀技有：
碎头摔：AD，46 脚
蜻蜓点水：XCD，236 脚
连续三脚踢：AD，46 脚
连续翻踢：XZA，214 脚
金太极
韩国武术高手，35 岁，身高 190cm，体重 80kg，必杀技有：
疾刺：AD，46 脚
八卦掌：XZA，214 脚
太极波：AD，46 拳
太极光：XZA，214 脚
鬼丸
日本特务，40 岁，身高 160cm，体重 58kg，必杀技有：
空摔：QAZXCDEW，74123698
鬼啃头：AD，46 拳
龟忍术：不动，拳脚
旋风忍术：AD，46 拳
萨尔柯夫
俄罗斯离职克格勃，目前担任私人保镖，28 岁，身高 210cm，体重 120kg，必杀技有：
仰重挫：AD，46 拳
空挫摔：XCD，236 拳
碎头捶：不动，拳脚
离心摔：AD，46 拳脚
岚
中国武术家，32 岁，身高 185cm，体重 75kg，必杀技有：
劈风掌：AD，46 拳
双截踢：XCD，236 拳
龙卷风：XZA，214 脚
大佛脚：不动，拳脚
大车轮：AD，46 脚
四、游戏心得

此游戏可选人数为 8 人，通过修改可改成 11 人。修改 SF.EXE，寻找 E8 DA FA B5，将 E8 DA FA 改为 90 90 90，寻找 12 E8 D1 FA，将 E8 D1 FA 改为 90 90 90，寻找 E8 25 FB B5，将 E8 25 FB 改为 90 90 90，寻找 12 E8 1C FB，将 E8 1C FB 改为 90 90 90，寻找 3D 07 00

75，将 07 改为 0A，寻找 B6 12 07 00，将 07 改为 0F，寻找 B6 12 08 00，将 08 改为 0B。更改后，8 人方格仍然为 8 人，但移动到两边时，画面可能会不正常，但不影响游戏。增加的三大天王打爆机用的是其他人的爆机画面。

Widow

剑刺：后退 3 步，按 Tab + B

抱摔：先靠近，然后按 Tab 键

Joker

转解：Shift + Tab

火球：XCD，Tab

必杀技：XZA，Tab

滚翻：后退三步，Tab + B

魔王

火球：后退三步，Tab + B

滚杀：Shift + D

飞腿：XCD，Shift

精灵幻界

一、游戏简介

此游戏译自日本 PC98 的同名游戏。游戏容量 24MB，战斗画面优美生动，表现不俗。它采用多重卷轴背景来增加对战画面的立体感，且敌我双方的角色造型各不相同，富有情趣。对话也很幽默。

新统教依据，并利用黑社会加以扩大。其教主圣马尔宣称将用毁灭性的方法根除人类的恶劣本质，建立新世界。事实上他们掌握着世界上 80% 的毒品来源，企图以毒品控制各国的政要，将其势力拓展到政界，以达到统治世界的欲望。各国政府对新统教的举措，纷纷感到不安。联合国紧急召开秘密会议，达成了消灭该教的共识，决定以该教之创教日作为行动时间，采取了一次空前的猎羊行动。

在新统教会总坛所在的一个海岛上，圣马尔正与教中四大长老举行一年一度的会议。这次，他们企图开启传说中的精灵幻界，召唤羊头邪神吞噬者来统治世界。这时联合国的部队及时赶到，包围了这个岛屿，用潜艇、水面舰只和直升飞机，将该岛封锁得严严实实的。在他们的协助下，国际刑警组织的警察抓获得了大批教徒，但圣马尔失踪了。

亚特是国际刑警组织中的一流警探，他跟踪圣马尔来到精灵幻界后，一串串悬念迭起，情节曲折的战争故事，就此开始…

二、完全攻略

第一关　皇城保卫战

胜利：消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

战场在靠海岸线的王城和周围地区。我军应全体作战,尽量把部队布置在王城四周,不要轻易向别的地方前进。这关我军的体力值太弱,而强大的敌人则蜂涌而至,是难度较大的关。应采用以逸待劳,上来一个敌人消灭一个。

第二关　收复桥头堡

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角或先遣队长死亡。

此关增加4个新兵。可用战士打头阵,弓兵、巨弩兵随后。僧侣则在最后面进行补给。由于要救的我方先遣队长(魔剑士)在河对岸,不受指挥,因此必须尽快地冲过河对岸。在消灭了城堡外的敌人后,不必进入城堡。仅在城堡周围,用弓兵及巨弩围住,将城中之敌全部射杀即可。

第三关　伏击奥图洞窟

胜利:消灭所有敌人或穿过洞穴。

失败:主角死亡。

这一关敌人会从洞窟的四面八方向你袭击。要注意保护主帅,优先消灭敌人从右侧攻来的弓兵和敌人中那些能恢复他人体力的僧侣。将四面之敌歼灭后,正前方山洞内拐角处,有个威力极大的敌术士。你可先将魔剑士藏身洞口右侧,将巨弩藏于洞口左侧(置敌术士于射程内)。等到下一回合,先由魔剑士去攻击一下,再由巨弩将其杀死。

第四关　激战利亚山区

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡或走出村外。

这场战斗要登上两道平台,敌人有5个威力术士。要尽量采用巨弩的远程攻击与魔剑士的近程砍杀。这次战斗最好能带上2个僧侣,对受伤者及时治疗。

第五关　威洛村保卫战

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角或长老死亡。

这一战可派主角一人去救援长老(这时主角的体力应为100)。进入战区后,应以最快速度向长老所在的小屋冲杀过去,最后在小屋门口,与长老紧靠在一起。这样,一方面可助长老御敌,另一方面长老还会给你补充体力。

第六关　威洛村迎击战

胜利:消灭所有敌人。

失败:我方全灭。

这一仗我方的力量会很强,等级高的战士都会大幅度提高等级,玩家只要将兵马集中起来,此仗可赢。

第七关　维瓦地岬甲之战

胜利:消灭所有敌人。

失败:主角死亡。

此仗与前一仗的战术类似，集中力量打歼灭战。

第八关　秋沙谷吊桥逐退战

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一仗在悬崖边上展开。战斗一开始，可由投石器、神箭手、圣剑士、装甲战士打头阵，法祭师、圣僧押后。这关的地形较险恶，不要贸然向前冲，应步步为营，顺梯向悬崖上爬。要尽快消灭敌方的术士，并由法祭师、圣僧迅速恢复部队全体受敌方袭击下降的体力。

第九关　收复梅思城Ⅰ

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一关的关键主要是用好投石车与弓兵。建筑物内的敌人，在建筑外射杀即可。

第十关　收复梅思城Ⅱ

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这关的环境与用兵都与上一关相同。有上一战的经验，这一仗便会轻易过关。

第十一关　占领兰朵港

胜利：占领码头及船只。

失败：主角死亡。

这一关敌人虽多，但不足为虑。要提防敌蝎子的远程火力，尽量使用大量杀伤力的魔法。敌人只在中途拦截，船上无敌人。

第十二关　塔克特大陆

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一关敌人出现飞鹰骑士，火力很猛。它一出现，就得将它消灭。否则会损失惨重。进军后一直走，事实上不一定要消灭所有敌人，只要有人移入城堡即可过关。

第十三关　桑笛前哨站

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一关内有好几只厉害的蝎子，要及时消灭。

第十四关　梦之城堡

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这关要防备敌人的弓兵。在室内的深处有个劲敌，一个生命力高达400的女术士，必须尽可能在她的射程外用远程火力，先杀掉她旁边的僧侣，然后将其除掉。

第十五关　决战锡依大祭司

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一关宫殿后部，有多达 8 个术士的敌战斗团，可用远程火力将它们消灭。

第十六关　落日高地

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这关的战法同上一关。另外，应注意对付敌人中有个生命值高达 600 的术士。

第十七关　红雨溪谷

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

战区是个螺旋形地形。要过两次桥，爬一次坡。本关照例要发挥远程火力的威力。

第十八关　本土领地

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角或孝子死亡。

这个岛上的敌人全是各类术士。可要处处小心了。有弓兵开路，可在势头不好时能及时撤回。这关的敌人新到一批使我方兵力石化的术士。石化后的部队会完全丧失行动能力，且如果不在 3 个回合内将其恢复正常，被石化的我方兵士就会变成敌军了。

第十九关　死亡长廊

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角或命运骑士死亡。

从这关开始，玩家要连当 3 次保镖。在玩家不能指挥被受保护人员的情况下，进入战场后，首先应看清其位置，冲上去，将他们消灭。这关主要应留意敌人的 3 个飞鹰骑士和两个新出现的巨弩。

第二十关　蓝伶溪

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角或道德祭师死亡。

战斗一开始，就要守护在道德祭师周围。对几个飞鹰骑士应加倍注意。岛的右侧，还有一个石化术士。当然，击溃飞鹰骑士后，那只是小巫了。

第二十一关　静默森林

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角或勇气武士死亡。

这关也有一大批敌人的飞鹰骑士及术士。战区范围虽然很大，但敌人主要在森林上方中部和道路的丁字形交叉处，所以用不着走遍整个森林。

第二十二关　小石村

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

战区左上角的那间屋子中的敌人飞鹰骑士的法术“地狱 SM”威力巨大，由于进不了那间屋子，可让主角靠近门口，用引蛇出洞法，将其诱出，一一消灭。

第二十三关　哭泣祭坛

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一关较为容易，但还要注意飞鹰骑士，可先在祭坛门口等着，消灭蜂涌而出的敌人后，再进入里面。

第二十四关　圣哥禁地

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这场战斗在室内进行。敌人将潮水般地杀来。可用神箭手、马上射手、投石车等打头阵，装甲兵、圣剑士押后，不要行动太快。步步为营，诱敌出战，聚而歼之。

第二十五关　枫河村

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

此关地域虽广，但只须往前方前进。因为在村庄的街道上和半岛的顶端有敌人，其他地区如森林地区等，皆无敌人。千万别广为巡视，以免分散兵力及白跑路。

第二十六关　死者之岛

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这个岛上到处都有敌人，但不如上一关那样大批涌至。只要小心搜索，是容易过关的。

第二十七关　断头山脉

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这关是弯弯曲曲的盘山洞，特别难走。应注意队伍不要拉得太开，大家一起前进，互相保护，才是上策。

第二十八关　偏执狂圣地

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这是一条特别曲折的洞穴。这关的战法同上关一样，应步步为营，互相保护，大家一起往里走。可以在第一排位置安排弓箭手投石车和武士。第二排为魔法师，主角应落在后面。这关的敌飞鹰骑士特多，它们一出现，就应立即消灭。最后那个主要敌人生命值高达700点，且能施放地狱SM，应特加小心防范。

第二十九关　悲剧殿堂

胜利：消灭所有敌人。

失败：主角死亡。

这一关是最后一关。此关难度最大，最为激烈。敌人将出动大批飞鹰骑士向你袭来。可在殿堂里一点点地挪动。最后那个主要敌人生命值高达700点，且能施放地狱SM，应特加小心防范。

魔法世纪

一、游戏简介

这是一款由台湾大宇资讯公司出品的战略游戏，采用战棋形式制作。由于动画、音效在当时比较精彩，颇受战略游戏爱好者青睐。该游戏难度略高。

二、完全攻略

第一关　月牙谷第一役

本关情况：敌 2 人，我 2 人；宝物、村庄共 8 个。

战术：原地待命、守株待兔。

第二关　月牙谷第二役

情况：敌 4 人，我 3 人；宝物、村庄共 2 个。本关我方加入了力王，等级二。

战术：我方开始时在地图左上角，应进入上方的树林。三人应靠近，便于互助。等敌人靠近，再给予打击。

第三关　月牙谷第三役

本关情况：敌 5 人，我 4 人；宝物、村庄一个。我方加入了黑月，等级一。

战术：由于我方位于一高地上，较有利，应利用有利地形，先干掉敌方两名弓兵，然后再各个击破。

第四关　水晶堡前之役

本关情况：敌 7 人，我 6 人；宝物、村庄共 6 个。我方加入了铁面，等级三；霸王，等级三。

战术：本关的地形与上关相同，我方应利用地形，采用四面包围歼灭敌人。

第五关　水晶堡之役

本关情况：敌 11 人，我 6 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：因敌众我寡，我方应由城堡左下方迎击敌人，万万不能被敌人包围。

第六关　极乐城前役

本关情况：敌 13 人，我 7 人；宝物、村庄 1 个。我方加入了水晶，等级四。

战术：我方先退到后方，利用三颗大树脱身，然后进入中间的林区与敌周旋。

第七关　极乐城之役

本关情况：敌 23 人，我 8 人；无宝物、村庄。我方加入了鹰眼，等级五。

战术：作战开始，应全力杀尽右边的敌人，然后进入左下方林区，在林中消灭掉主动进攻之敌，再反攻。战斗中，应先干掉敌魔法师。进入极乐城，得到欢喜王送的勇士之瓶、金刚叶和救难笛。男魔法师也主动地加入我方，他的等级是五。

第八关　万兽城前之役

本关情况：敌 23 人，我 10 人；宝物、村庄共 2 个。我方加入了祝福，等级五。

战术：开始时，一人使用救难笛，祝福出现。尔后让能远攻的人全站在高地，这样能使攻击力加倍，攻击范围也变广。当右上方、左上方的敌人被消灭后，就可去右下方的村子得到食魂花。

第九关　万兽城之役

本关情况：敌 27 人，我 11 人；宝物、村庄共 3 个。我方加入了狂虎，等级五。

战术：先把兽人调到右上角，然后全体成员进入中部林区。歼灭敌先头部队后，再转移至城堡右方的林区，接着从城堡下方发起总攻。战役胜利后，兽王会送给我方千兽魂。

第十关　皇城前之战

本关情况：敌 21 人，我 11 人；无宝物、村庄。

战术：将身强的队员派往第一条河前，组成人网（不用过河），等身边的敌人全歼后，全队进入中间的林区，进而歼灭右下方的敌人。

第十一关　皇城之役

本关情况：敌 27 人，我 11 人；宝物、村庄共 8 个。

战术：本关内，我方部队被分成两支，左翼应全力与右翼会师。当两支部队全部在右上方高地时，应努力歼灭地图右半部的敌人，然后再扫除左半部皇城中的敌人。

进入皇城，勇士之瓶随之破裂，被索魂禁锢法变成石头的殿下复苏了。他也加入我方，等级六。

第十二关　花城前之战

本关情况：敌 21 人，我 12 人；宝物、村庄共三个。

战术：本关，我方开始应冲上左方高地歼敌，然后利用地形歼灭右上方的敌人。

第十三关　花城之战

本关情况：敌 30 人，我 12 人；宝物、村庄共 7 个。

战术：开始战斗的全体队员应向下移动，占据有利地形（高地）攻击敌人。干掉敌人 5 个远攻手后，可转移到城堡前的林区，再进行全歼战。

在花城中救出茉莉后，得到蔷薇王送的朝阳露，茉莉也会加入我方，等级七。

第十四关　冰雪城前之战

本关情况：敌 28 人，我 13 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：我方又被分成两队。

由于下方仅有两人，所以战斗一开始，下方的人应立即与上方部队会合。

第十五关　冰雪城第一役

本关情况：敌 15 人，我 13 人；宝物、村庄共 3 个。

战术：本关，我方应先进入城堡上方的林区，歼敌第一中队，然后再消灭残敌。

第十六关　冰雪城第二役

本关情况：敌 35 人，我 14 人；无宝物、村庄。我方加入了武神，等级八。

战术：要留神四只火龙，应全体进入城堡左下方的林区，对敌人实行逐个击破。

第十七关　冰桥之役

本关情况：敌 17 人，我 14 人；无宝物、村庄。

战术：我方队伍应进入右上方林区后再攻击上方敌人。

第十八关　鱼人堡前之战

本关情况：敌 16 人，我 14 人；无宝物、村庄。

本关战术：作战时，最好先攻击左边敌人，再攻击右边敌人。作战胜利后，翡翠加入我方，等级为九级。

第十九关　鱼人堡之役

本关情况：敌 30 人，我 15 人；宝物、村庄共 5 个。

战术：我方在开始时，只须守株待兔。敌第一大队果然中计，歼灭后，全体就可转移至城堡上的林区，进而扫清残敌。作战胜利后，银鲨王会将珊瑚海螺送给我方。

第二十关　试炼之堡前役

本关情况：敌 27 人，我 15 人，无宝物、村庄。

战术：首先，应让一人站在河中央的石板上，桥就出现了。战斗中，其余队员应不遗余力地保护这名队员，如果他(她)牺牲了，战斗就会失败。小心谨慎、步步为营是本关取胜之绝招。

第二十一关　试炼之堡第一役

本关情况：敌 36 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：开始时，我下方队员应全力向上移动，与上方队员会合。尔后先向敌中间部队进攻，全歼后，再扫除外围残敌。

第二十二关　试炼之堡第二役

本关情况：敌 36 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：同上一关。

通过试炼之堡后，每名队员的能力均加了两点。

第二十三关　狂人城前第一役

本关情况：敌 32 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

本关战术：本关内，我方应先进入上方林区，首先消灭其先头部队，再歼下方来敌。最后我方应移动至下方主动出击，与敌决一死战。

第二十四关　狂人城前第二役

本关情况：敌 46 人，我 15 人；宝物、村庄共 2 个。

战术：由于上方敌人较弱，应先解决他们，然后我方应移至右上方，以对付下方的敌人。

第二十五关　狂人城前第三役

本关情况：敌 49 人，我 15 人；宝物、村庄共 3 个。

战术：本关内敌人虽多，但智商很低，用一字长蛇阵就可将他们打败。

第二十六关　狂人城之役

本关情况：敌 45 人，我 15 人；宝物、村庄共 6 个。

战术：战斗一开始，水晶、茉莉就被困了。要营救她俩，就要充分利用本关内林区多的优势，对左方、左上、右方的敌人逐一歼灭，再对敌第一大队总攻。战斗胜利后，得到疯癫王送的龙角石。

第二十七关　琥璃城前役(练功关)

本关情况:敌 44 人,我 15 人;宝物、村庄共 2 个。

战术:作战开始时,我方应主动攻击上方的敌人,然后再进攻左下方、正下方的敌人,最后进入下方的地区,歼灭右下方的敌人。

第二十八关　岔路之役

本关情况:敌 42 人,我 15 人;宝物、村庄共 2 个。

战术:下方敌人有 27 个,所以千万不要发生正面冲突,否则必定死得很惨。首先,我方应进入下方林区,歼灭左下方的敌军。然后,队伍转移到右方的林区,与下方的敌军较量,这样总攻才能胜算。

第二十九关　琥璃城之役

本关情况:敌 5 人,我 15 人;无宝物、村庄。

战术:本关是一座迷宫,在第一宫中,只要我方一名队员站在城堡门前,即可进入第四宫。然后进入右边的大门,就可走出迷宫。通过迷宫后,透明王将送给我方珍珠砂。

第三十关　极峰城前第一役

本关情况:敌 42 人,我 15 人;宝物、村庄共 3 个。

战术:应注意敌方的那个魔人战士。应先进攻上方的高地,然后再从高处攻击敌其余各部队。最后应绕到右方,进入右下方的林区。战术是守株待兔,待主动进攻的敌人都被消灭后,再发起反攻。最后对魔人战士围而歼之。

第三十一关　极峰城前第二役

本关情况:敌 40 人,我 15 人;宝物、村庄共 4 个。

本关战术:开始时,全体队员应退至上方的高地,守株待兔,然后全力向下,用闪电战术歼灭下方敌人。最后再与右下方的敌人交战。

第三十二关　极峰城之役

本关情况:敌 45 人,我 15 人;宝物、村庄共 2 个。

战术:作战开始时,我方应以左上方的禁区作为掩体,派 12 名强手去诱敌深入。之后全体队员移动至右下方,歼灭那儿的敌人后再进攻左下方的残敌。本关胜利后,高山王会送给我方银河圣水。

第三十三关　幻影城前役

本关情况:敌 46 人,我 15 人;宝物、村庄共 2 个。

战术:我方应先进入右方林区,歼灭右方敌人后,再向左进入左方林区,歼灭敌人。

第三十四关　幻影城之役

本关情况:敌 42 人,我 15 人;宝物、村庄共 2 个。

战术:应先派二、三个队员去左方解决敌人的散兵,尔后全体转移到城堡上方,将那儿的敌人全歼,最后用游击战歼灭右下方的敌人。

第三十五关　炼狱城前役

本关情况:敌 46 人,我 15 人;宝物、村庄共 2 个。

战术:一步后就原地待命,等敌人先行动,干掉他后,再进一步,如此循环。美其名曰:蜗

牛战。本关内右上方有野人战士出现，对付他们应小心。

第三十六关　炼狱城之役

本关情况：敌 48 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：为逆时针作战法，即先歼灭上方敌人后，按逆时针方向依次歼之，最后再全力功击"恶魔法师。恶魔法师的体力为 1200、魔力是 4000。

第三十七关　反攻幻影城

本关情况：敌 37 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：战斗开始，我方被分割成三部分，应立刻会合。把城堡附近的小股敌人消灭后，进入中部林区，对付那儿的敌人，最后再向左下方的敌人进攻。

第三十八关　反攻狼牙城

本关情况：敌 52 人，我 15 人；宝物、村庄共 5 个。

战术：应先干掉右方林区内的敌人，以便占领有利地形。在对敌第一大队作战时，务必要小心，因为有敌魔人将军。剩余的敌兵皆为乌合之众，不堪一击。

第三十九关　反攻琉璃城

本关情况：敌 31 人，我 15 人；宝物、村庄共 11 个。

战术：作战开始时，我方位于左方并排成一字长蛇阵，应立刻集合。敌方也是一字长蛇阵，故各个击破就行了。最后再进攻沙漠里的敌人。

第四十关　星钻沙漠之役

本关情况：敌 55 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：我方开始又被分成了三队，应立刻集中，使用蜗牛战术蚕食敌人。

第四十一关　黑暗之堡之役

本关情况：敌 97 人，我 15 人；无宝物、村庄。

战术：整齐的敌军排在我方面前，可采用包围游击战，一个个地消灭敌人。

叛将克朗多

Betrayal at Krondor

一、游戏简介

又译为《叛变克朗多》。是由 Sierra 公司推出的第一部角色扮演类游戏，正是这部游戏使 Sierra 公司步入电脑游戏的制作行列。游戏采用数位化真人影像和 VGA 画面。由于游戏受到多方好评，目前已出了续作《叛变安塔拉》，

二、完全攻略

游戏背景

夜晚，路，三个人。

一人是囚犯，今日的阶下囚原本却是个大将军，押解的他的是镇守北方的军官路克里尔

(Lockreal)，另一个则只是一个赶回亚班(Yaban)的路人，被迫和他们走在一起。在树下休息时，刺客闯来，但被那囚犯格拉斯(Gorath)制服，刺客自杀了。

原来，格拉斯背叛了摹西(Moredhel)的领袖德勒可汗(Delekhan)，将德勒可汗入侵克朗多(Krondor)的消息出卖给了克朗多人，所以德勒可汗不断派人来刺杀格拉斯。他能够得手吗？格拉斯能见到阿路沙王子(Prince Arutha)吗？

搜索那具尸体，将所有装备拿走，到城市倒卖换钱，但不是所有城市都愿意收买。

朗姆

在往朗姆(Lamut)的途中可找到魔术箱(Fairy Chest)，这种箱散布在大地的各个角落，要解答谜语才可找到。把箱中所有的东西都拿走，以备后用。在朗姆的塔处，要求你去洛瑞(Loriel)找红宝石(Ruby)，最好不要接受，因为这是没有结果的。在朗姆附近的土坝里面或有宝物，或有邪灵，可以碰碰运气，但要有铲子(Shovel)。

萨斯

过了祖恩(Zun)之后有两个方向——萨斯(Sarth)和爱格莱特(Egglet)，选择萨斯可节省时间，并可以多杀敌赚钱。途中见到一个名为罗(Rowe)的人，询问要不要休息，别理他。

赶到萨斯找到一神庙(Temple)，其中有"传送"的功能，但要钱。在一圆顶房(Vault)中看一看各种药剂的实用方法。

在萨斯附近的麦田里会遇见马克兄弟(brother Marc)，他教欧恩(Owyn)施法和投掷(Casting)。多给他30个金币，买下弗雷麦卡司特(Flamecast)的卷轴(Scroll)，你便又多了一个法术了。

走过萨斯不久，有一歌唱神庙(Temple of Sung)，那里的牧师受到强大法术波的影响，神智不清，在附近的屋里找到德勒可汗的法师那哥(Nago)及其党羽，先全力对付那哥，击败他后，再剪除其余人。回到神庙后，牧师为了表示感谢，传授Scent of Sarig法术。

克朗多

回到克朗多，到达皇宫后，宫外的栅栏坏了，只好由下水道(Sewer)进宫，先找到詹姆斯(James)，得到开皇宫门的钥匙(Royal Key of Krondor)，在林姆(Limm)那里可用低价买下lockpick。

格拉斯找到阿路沙王子，但王子却不相信格拉斯的说法。早在摹西第一次背叛的时候，穆曼达穆斯(Murmandamus)率领德勒可汗、格拉斯四处攻击，差点得了手，如果不是路克里尔担保，格拉斯早就人头落地。现在格拉斯来报信，谁知是怎么一回事？于是格拉斯只好要求去朗姆尼-夜鹰(Romney-Nighthawk)收集证据。阿路沙王子在朗姆尼安排了接头人，并叫詹姆斯陪克朗多前往。夜鹰原本是一个暗杀组织，现已为德勒可汗收买，负责情报工作。克朗多觉得能在朗姆尼打听到德勒可汗企图入侵的证据。

在皇宫的房中可找到路克里尔的装备。在下水道中与欧恩对打，胜他后欧恩会加入队伍。

马拉克

在马拉克(Malac)十字路口的小馆中(Tavern)，与老板娘伊万(Ivan)下棋，以绿宝石(Emerald)为赌注(在此之前，在Kenting Rush向Navondu Sandau请教棋艺)。也可买下她

的一本书，增加技能。在店里见到一位法力高超的修士阿伯特(Abbot Graves)，花20个金币买张票(Ticket)，到城中的演读室，以增加估价技能(Assessment skill)。

来顿

在去往来顿(Lyton)的途中，遇有一口井(Well)，花钱买一些精力和健康(Stamina/health)，使自己精力充沛，身体健康。

在来顿东北方的一间房中找到劳德·来顿(Load Lyton)，送他6件全新的王国盔甲(kingdom armor)，他会给出一把美德钥匙(Virtue key)和魔法箱(fairy chest)的答案。

在来顿和塞尚(Sethan&n)之间的屋中找到格兰泽的印(Glazer's guildseal)。

西登

在去往西登(Silden)的途中遇到阿布(Abuk)，花80个金币增加撬锁技能(lockpicking skill)。进入西登后被捉，感染上瘟疫(plague)。在西登乘船到神庙医治，在西登买些抗毒银刺(silverthorn anti-venom)。

隆尼

要进入隆尼(Romney)，须有Glazer's guildseal。进了小店见到一片狼藉。

毒蜘蛛涂在silverthorn上使武器染上毒液，小望远镜等于eyes of ishap法术。

在隆尼的一座房中找到城主，他正想调解黑帮仇视关系，举行一个和平会议，但一个名为阿里列(Arilie)的人不肯参加，要去找到他。过了魔法陷阱(magic trap)便可找到他，在他那里可得到Chapel's rmurn whepuns，回隆尼找城主，他也会给出一些钱和一把美德钥匙。

在隆尼的神庙中找到贾森(Jason)，得知小店的人是夜鹰杀的，毒蜘蛛和小望远镜来自西登。

西登

回到西登的神庙中找到琼福特(Joftaz)，他要你先到克劳尔(Crawler)处偷回花粉书包(powder bag)，才会告诉你蜘蛛和小望远镜的来历。在城中找到克劳尔处所(放大镜处)，把花粉书包偷给琼福特，他说蜘蛛的主人已回克朗多，可去阿布查询小望远镜的下落。

在上次碰到阿布的地方找到他，他会告诉你这些物品都来自索恩(Thorn)的卖箱，那箱经常有新物品出现，阿布把有用的拿去卖，没用的留下来，他说那箱在西登附近的一座山后，用小望远镜找到箱子后，发现一张纸条(note)，其中说到卡维尔基普(Cavall keep)，于是向那里进发。

普朗斯通

在普朗司通(Prank's stone)的一座房子中有人懂得把红宝石(ruby)变成钻石(diamond)，又可赚钱了。在卡维尔基普找到康特·科瓦利斯(Count Corvalis)，花200个金币可让他教估价技能。

肯听路斯

在肯听路斯(Kenting Rush)遇到内范(Navon Du Sandau)，向他求教下棋，以战胜老板娘伊万。在城中住着一个巫师，回答Yes、No，取走发光棍(lighting staff)。

过了肯听路斯，看到一个库胡里神庙(temple of Kahooli)，这庙和夜鹰有联系，但那里的和尚却要你加入Kahooki，才肯说出夜鹰的领袖是谁，在神庙附近的深山中，有三种方法可

以加入组织，一是穿过瀑布朝拜一年，二是杀死国王(king)，三是绝食一天。加入后，和尚告诉你内范便是夜鹰的领袖，找到并杀死他，在他身上找到地窖钥匙(cellar key)。

在肯听路斯的一个井中有一把善的钥匙，可找到一对下棋用的马(knight piece)。回到位于Cavall deep和普朗斯通之间的瀑布，把象棋马放在棋盘上，便可进入夜鹰的总部，用内范的地窖钥匙(cellar key)进入密室，在一个宝箱内找到入侵的证据(回答Darkness)。

沙沙哥斯

被德勒可汗的法师那拉(Narab)提到沙沙哥斯(Sar－Sargoth)地窖，在这里先从箱中拿回自己的装备，再去拿禁止钥匙(interdictor key)，照图逃出。

安蒙根

在安蒙根(Armenger)的神庙中找到伊尔梅利(Irmelyn)，他要你找回另一个察西领袖阿布汉(Obkhar)，他因背叛德勒可汗被囚禁于此。于是前往东边的矿山(Mine)，在山中，要过桥才可见维纽尔(Venutrier)，由他带你进入矿山(在那里不要用火把)，先找到3个蒸汽面罩(vapor mask)，再找到Obkhar一同逃出，他和伊尔梅利都会给你奖励。

沿着安蒙根向南行，过了桥便会遇到芬(Finn)，他会带你去金乌(Kimwood)见Arutha。

北瓦登

詹姆斯了解到德勒可汗要进攻北瓦登(NorthWarden)，急忙前往，在北瓦登南方，见到守城指挥官加伯(Gabot)后，去往登卡普(Dencamp)的十字路口找杜克(Duke Martin)，他是上级，所以每完成一项任务都要向他复命，再接受新任务。

在杜克那里学会拉弓搭箭(crossbow)。第一项任务是把附近食箱里的食物沾上毒液(可用小望远镜发现它们在一小山丘后)。回北瓦登买毒药(coltari poison)，把它用在食物上，再把有毒食品放回原处，便可回杜克处复命。

登卡普

第二项任务是把逃走了的诗人夭尼(Tanney)找回来。在登卡普的货仓中找到了他，但他要你帮他找到吞梅西石头(Geomancy stones)才肯回北瓦登。在北瓦登和登卡普的山洞中找到石头，交给夭尼，他不仅随你回去，还送给你三颗钻石。

瑞格兰

第三项任务是到瑞格兰(Raglam)的指挥部偷战争计划书。在途中拿2000元钱贿赂驻守的妖怪们(Goblins)才可继续前进，但当你到了瑞格兰后，却怎么也无法进入指挥部。在通向更北方的桥上找到弹弓装备(catapult gear)，把它带回瑞格兰东南方的投石器(catapult)，再用装备把投石器修理好，便可用投石器压碎敌人瑞格兰的指挥部，此后在指挥部可找到计划书。

登卡普

最后杜克要求找出一队隐藏着的德勒可汗法师，这队法师是住在离登卡普不远的山内，把这队法师消灭便可回北瓦登。但此时加伯被暗杀了，德勒可汗的军队大举进攻，詹姆斯临危受命，领军杀敌，但渐渐支撑不住了。这时阿鲁萨(Arutha)御驾亲征，解了燃眉之急。

克朗多

在阿鲁萨助战时，格位斯和欧恩奉命前往克朗多，寻找帕格(Pug)，但他失踪了，他的女

儿佳米娜(Gamina)也不知去向。只是在帕格的房中,发现了《宏大之书》(Book of Macros)这些字眼,但这是什么意思呢?询问完帕格的妻子佳桃(Katal),没有什么结果,便到克朗多的下水道寻找线索。在上层(upper level)会遇见凯特(Kat),她要你替她找回少女的偶像(idol of lassur),她便将言无不尽,在低层(lower level)找到偶像(Idol of lassur),将它送给凯特,得知可以从 Malac's Cross 的阿布特(Abbot Graves)知道什么是《宏大之书》。

在克朗多中的神庙中和尼维克(Nivek)交谈,得知他的钥匙不见了,这钥匙是用来开爱格特来货仓的。可在城外的十字路口的尸体上找到尼维克的钥匙(Nivek's key),以备后用。

在萨斯附近遇到 Ther Marc(雷尔),了解到萨斯不知何故,被魔法封住了,不能和里面的僧侣联络,他知道城下有秘道通往地下室(Vault),但需要找到藏在爱格特来货仓内的地图才可找到,正好有钥匙(Nivek's key),可在爱格特来找到这份地图。

萨斯

此时回萨斯经过秘道(在左方山脚按 Enter 键)进入地下室,逐一搜索每个书架,终于在最左方的书架上找到有关《宏大之书》的线索,住在爱尔维德(Elvader)的托马斯(Tomas)曾经和帕格旅行,他应该知道那些字眼的含义。

爱尔本得

要进入爱尔本得(Elbander)必须先经过马克(Mac mordain Cadal),可从朗姆的南方不远处找到入口,经过马克可拿一件灰色楼板(Grey tower plate)给库伯(Kobold)以增加健康,从另一出口出来,抵达 Caldara。沿大路往北方走,直接往爱尔本得,或是穿过马克斯纽(Mccannue Ban Dok)前往那里,当然要经过多番考验。

马克纽斯

在马克斯纽收藏了一件极强的武器——Gvarda Rebenche,但是破了。先在河边和鲁莎尔基(Rusalki)交谈,她说她被一名法师控制了,请求你从法师手中抢回依莲之心(Eliem heart),你便可得到可修好武器的贝壳(shell)。

在西方两条河流交汇处,把法师杀了,取回心,得到贝壳,便可向马克斯纽进发。洞口在这森林的西北角,但被沉睡的沼泽(Sleeping Glade)保护着,若不小心进入沼泽,便会几天出不来,直至饿死,因此不要由那条路前往马克纽斯,绕洞走,避过沼泽,直至很接近洞口才向洞口前进,到武器修好后,由洞的另一边前往爱尔本得。原来《宏大之书》是帕格送给托马斯的,如果帕格有危险,托马斯可用这本书来找他。但现在托马斯身受重伤,只好请你用这本书寻找帕格了。

迪乌

阿鲁萨捉到一个德勒可汗奸细后得知德勒可汗制造了两地传输机(Rift machine),将准备用它攻击塞尚农以夺取生命石(Life ston[illegible] 于是便派 James's locklear、Patrus 前往迪乌(Dimwood)。

在迪乌北方洞路经过一个宝箱,密码为"雪花"(Snowflake),在里面可找到 narab's blood 这句密码。

过桥后,会遇见杜克从两地传输机附近逃出。在杜克的东面可找到 Obkar(格拉斯在

Napthra Mine 救回的那个),他说两地传输机是在一开始的南方,只要沿路走至图内再向南方走,便会看见一个半岛,三面皆水,一面为山的幻像(可穿过),在半岛上找到两地传输机,但是必须要有 Wanni 才可将其毁灭。

在迪乌东南方会遇到摹瑞夫(Moraeulf),装成士兵说两地传输机坏了,需要 wanni 修理,得知在迪乌西南方的维克多(Victory)宝箱内可找到此物,但到了那里,只有一条纸条(note),上面说 Sovire Phillip(索维尔)已将其盗走,于是到 Sovire 处(在迪乌的西方,军火库附近),他交出 Wanni,用 Wanni 破坏两地传输机,制造出强大的气流,很大的破坏性,帕特斯(Patrus)躲避不及,也被吸进了气流中。

水晶世界

格罗亚斯和欧恩被传送至一个充满结晶的世界,在这个世界中只有找到水晶棍(crystal staff)和一些水晶(crystal)才可施法,水晶棍可在 A 的房间内找到,请参看 map of lands afar。在 B 房间内可找到地图,用它了解你目前的位置。

在柱子(pillars)处分别和 7 个神交谈,其中一个神——大沙凡(Dhatsavan)说帕格因误用 cup of rlnn skrr,丧失了记忆,只有找回 cup of rlnn skrr 才可救他。如果找到杯子,把它交给大沙凡,他便把杯子改装,救出帕格。在一间屋找到帕格,他只记得马卡拉(Makala)捉走了他的女儿。用杯子唤回帕格的记忆,并向欧恩学法术。

原来马卡拉利用 tsur Ani 法术和德勒可汗勾结,制造了两地传输机,并为了引开帕格,把她的女儿囚禁在这里,以便有时间到塞尚农找生命石。在大沙凡处得知佳米娜被困在轴(Shaft)内,被风神(Wind element)守卫着,要解决这些神,必须先学会"排除生命"法术(Life drain)(strength heru armor),在 E 处找到法术的卷轴,也找到超强防护工具(valheru armor)进入轴内,用"排除生命"的法术杀掉那些神,救出佳米娜,返回米得克米亚(Midkemia)。

米得克米亚

原来马卡拉早已觊觎生命石,便和德勒可汗勾结,叫他攻击金乌的秘密军队,便可将生命石据为己有,现在马卡拉的计划几乎成功了。帕格急忙前往塞尚农……

塞尚农

激战集中在塞尚农的两层,在被你杀掉的高灵(Goblin)身上找到 ward of ralem - sheb(这两大部分的门都是用这钥匙开启的),再向下杀死 6 个 Tsurani 法师(X 处),便可以解除第一栅栏(Barrier),格罗亚斯这时留在守住入口,帕格和欧恩与马卡拉殊死搏斗(Firestorm 大派用场!)解决了马卡拉,德勒可汗突然闯了进来,格罗亚斯随后赶到,但他们双双被吸入生命石,原来困在里面的大魔王 Ashen - shugar 苏醒了,想借德勒可汗和格罗亚斯的身体还魂! 帕格和欧恩立刻把他们俩杀了,避免了大魔王的复活。

德勒可汗的儿子莫利尔夫(Moraeulf)带领的军队节节败退,这时莫玛德莫斯(Murmandamus)和德勒可汗在天空中出现,说要统治米得克米亚,这时人们看到一条龙把他们杀死。其实这是帕格的把戏,让敌军以为领袖死了,不敢再回来。这时,连莫利尔夫的军队也投降了,大地终于又恢复了和平。

三、游戏心得

各画面密码

游戏每一章都可选择"俯视地图"这项功能，按下 Alt + 右 Shift + - 键，等 10 秒钟可出现一个神秘箱子，如果输入每一章节的密码，可得到每一关过关的所有物品和医疗服务。以下是各画面之密码：

第一章：6478

第二章：9216

第三章：7702

第四章：2132

第五章：5052

第六章：0680

第七章：0194

第八章：4743

第九章：9995

金钱不减修改

修改 KRONDOR.EXE，寻找 66 29 06 8E 3D C4 5E 04，将 66 29 06 8E 3D 改为 90 90 90 90 90（两次），寻找 66 29 06 8E 3D 33 F6，将 66 29 06 8E 3D 改为 90 90 90 90 90，寻找 66 29 06 8E 30 E9 DC，将 66 29 06 8E 30 改为 90 90 90 90 90，进入游戏后金钱不减。

七喜小子

Cool Spot!

一、游戏简介

这是 Virgin 公司制作的卡通类动作游戏，色彩鲜艳、音乐轻松愉快、动作滑稽幽默。这款游戏同以往我们玩过的动作游戏很不相同，它不仅没有紧张的情节，也没有血腥的暴力。游戏整个贯穿在一个轻松愉快的氛围之中，让人尽情投入，乐此不疲。

二、完全攻略

七喜小子的好朋友被人绑架了。它一步跳上七喜瓶子，从口袋中掏出地图，顺手掏出怀表。然后一个箭步跃上岸，摇动着它那扁扁的身体，往前寻找。

第一关

七喜小子跳下七喜瓶，举目一望，已置身在一片沙丘之中。它东看看西望望，什么都没发现，随即打了一个长长的哈欠，然后摘下墨镜擦了擦，向前走去。起伏不平的沙丘中有些隐隐约约的洞穴，从中不时冒出张牙舞爪的大螃蟹，这对七喜小子来说算不了什么，一串泡泡就可以送它们上西天。这时躲在硬壳里的田螺会向它撞过来，不要紧，一串泡泡打不掉就多来几个。穿过几个沙丘，七喜小子看见一个巨大的躺椅，跳到椅子上才发现椅子后面藏着一个特别的标记（吃后音乐会发生变化），这个标记是过关所必备的。

接着向右走，在一个高坡上七喜小子看到了它的同伴，正向它招手，七喜小子向上一跳，

抓住一根绳子,空中挂着许多气球,而且每个气球的尾部都捆着一个标记。

第二关

这关的背景是一艘巨大的客轮,七喜小子穿梭在一大堆捆船的绳子之间。要找到那些画有自己头像的标志旗,然后把它们升起来。这一关虽然没有什么特别的东西,但要找到那些特殊的旗子也不容易。关键是不要跟着指示走,时不时地调转方向背道而驰。注意这关的笼子在最右边。

第三关

这关到处是扔奶酪的老鼠和满地乱爬的蜘蛛,特别是那些老鼠夹子,要当心喔,被它们夹着可不是好玩的。跳起来前要先打好落脚地点,如果踩在老鼠夹子上可就倒霉了。

第四关

水面上布满着荷叶、小船,一阵凉风吹过,荷叶被吹得哗哗作响。七喜小子借助水面上的东西落脚,不一会就跳到了对岸,可什么都没有。这时空中飘下一串泡泡。七喜小子接连几跳跳到了一艘飞艇上。空中到处都是这样的飞艇,一直跳到画面的最右边,然后往左跳,没跳几步,七喜小子便发现一个脑袋尖尖的家伙。不管它,再次回到画面最左端,看见一艘飞船并跳上去,前面有一个活动踏板,踩在上面就可以被发射到右边的一艘飞船上,这样继续往右跳,便看到了笼子

第五关

七喜小子来到了玩具王国,到处是跳动的玩具小人和满天飞舞的假牙。这时七喜小子看见了一辆玩具吊车,这使它非常高兴,它三步两步就跳了上去。翻过吊车接着向右走便可以看见一个大滑梯,不要滑下去,向上爬,就可以看见笼子。

第六关

七喜小子会在整整一关中高速运动,让人眼花缭乱。

三、游戏心得

秘技

在游戏进行时,按以下键可得相应的秘技:

M:可不受地形限制,在画面内到处飞,不会受伤,但也不能发炮(再按“M”恢复);

+:跳关;

0:恢复体力至全满;

5:重玩并改变难度(在容易、正常、困难3个级别间切换);

F4:将体力变成临死状态;

F6:增加Cool的百分比;

F10:将时间减至10秒。

选关

先按住End键使画面暂停,接着再按A至Q任一字母即可选关(其中A为第一关,K为最后一关,L至Q为加分关)。按F1至F9任一键皆可选关。

不死修改

修改文件ZX.EXE,寻找8A 3E 0A 00,改为8A 3E FF FF,寻找AA 3E 01 00,将01改

为FF。

修改后按F4加血至255格，按F10加时间至24小时。

生化悍将

Cyberia

一、游戏简介

这是一款由Xatrx公司制作、Interplay公司发行的全三维光盘游戏，容量大约为270MB。游戏集动作、飞行射击、解谜于一体。游戏画面流畅，尤其是主角的动作设计得十分完美，音响震撼逼真，每一个细节都再现得恰到好处；大量的3D动画更给游戏增色。

游戏动作部分的难点是射杀敌人；飞行射击部分的七关是此游戏最好玩的地方，无论画面、音乐、音效都极好，且难度不大；解谜部分必须有多种知识和技巧才能顺利过关，这正是游戏的魅力所在

二、完全攻略

查克是个在大型电脑网络中来去自如的电脑玻客，有一天在入侵自由世界同盟（FWA）的电脑系统时，不慎被捕，FWA的领导人德佛林（Devlin）得知查克的特异功能后，让他替FWA工作，从事秘密的任务，否则就死，查克无法，便按计划乘高速气艇前往里格（Rig）海上基地。但远远望见海上基地时，通讯屏幕上传来任务指令，与长官桑多斯（Santos）会面，并驾驶已经准备好的TF—22高性能运输战机，前往生化企业（Cyberia Complex）探查。

海上基地

刚下气垫船，向前几步，就听到桑多斯的声音，让查克到他的办公室报到，于是进入最右边那道门（如果在此闲逛，要注意附近有两处陷阱，在油滩滑倒2次或接触有毒废料都会导致游戏结束）。在长廊中间遇到身穿红衣、手持光束枪的盖亚（Gia），她命令查克交出武器，便交出武器（按←键）。正在交谈时，警报大作，基地受到了敌人的攻击，两人一左一右匆忙跑向基地的炮台射击敌人。敌人来袭，查克和盖亚退入门后。门才关上，背后便是一声巨响。盖亚指示查克进入右边的炮塔帮忙。打退敌机后，改变盖亚的印象，她对查克表示亲热。这一切都在别人的监视下，但突如其来的电击使他失去了知觉。

脱逃

当他醒来后，发现自己身处一间大仓库中，周围堆满了货箱，双手被电子锁反绑在椅子上。桑多斯手按遥控器，正在慢慢折磨他（此时不要动，否则游戏结束）。原来盖亚是他的女人，这下闯下大祸了，盖亚进来与桑多斯争吵了起来、导致动手，这时桑多斯身上的电子遥控器掉了出来，正好打开了查克手上的电子手铐，查克走向桑多斯，从地上拿起他被拿走的臂枪。拿回这把枪，向右，在长廊的一端找到一个向上的楼梯。另一端有个奇

怪的箱子，对它做两次红外线热能扫描会导致爆炸。爬上去后，才走几步，后面传来脚步声。查克躲进右边第一道门，转身将门锁好（按 Spacebar 键），借着箱子的掩护，仔细打量四周。通道中央有名守卫，正来回巡逻，当他发现查克时，他要拔枪就被消灭了。

查克向停机坪方向前进，那里也有一个守卫。利用箱子做掩护，然后向右跨出一步，连发数枪，将他击毙。来到 TF—22 运输战机下面，仔细检查飞机的周围，发现一个奇怪的盒子，原来是个定时炸弹，离爆炸时间只剩 5 分钟了。使用 F1 红外感应和 F2 核磁共振可看到炸弹的内部结构。

难度 1：做核磁共振图像扫描（按 F2），切换振动开关（Vibration），再切换动作（action）开关（注意不要碰 on/off 开关。

难度 2：做核磁共振图像扫描（按 F2），切换振动开关（Vibration），再顺序切换左边第 3 个及左边第 1 个开关。

难度 3：做核磁共振图像扫描（按 F2），切换振动开关（Vibration），再顺序切换由左起第 4、第 2 和第 1 个开关。

拆除炸弹后，驾驶着 TF—22 离开里格基地。由于机上配有自动导航及武器系统，总算可以休息一会儿了吧，这时德佛林告诉查克在前往生化企业的路上有重兵布防，要小心。

飞行

在接下来的飞行中，由于武器自动锁定系统突然故障，必须用手动瞄准。

任务一：炸毁空旷的洋面（Open Ocean）上的一艘航空母舰。当接近第一艘军舰时，有两架战机升空拦截，一定要打左下方那架，否则它会摧毁你，中途有一艘迎面而来的战舰的炮塔一定要摧毁，否则任务也会失败。主要目标是一艘航空母舰，会以蓝色准星框住，如无法摧毁则任务也告失败。

任务二：炸毁敌人在军事岛（Military Islands）的供给仓库。有艘潜艇在接近时会射出大量的导弹，尽快将其消灭，使伤害减至最低。

任务三：穿过敌人在挪威（Norway）设立的海峡封锁线。由于行踪已被海上巡逻队发现，必须低空穿越挪威的峡谷，尽可能摧毁敌机以减少损害，主要任务是摧毁一架从山后面升起的巨型飞机。

任务四：穿越大天使军港（Archangel Port）。这个地方貌似平静，却有重兵布防，为了逃离这个区域，得穿越一条货运用通道，但入口布有防护网，必须绕到一边将防护网产生器摧毁。附近的一座炮塔要注意摧毁。

任务五：通过运输隧道（Freight Tunnel）。进入隧道后，蓝色准星框住的目标是油罐车，千万不要射击，击中后产生的爆炸会连自己的座机也一起烧掉。

任务六：在朱布洛斯卡（Zubrovska）加油。由于 TF—22 战机的燃料快用完了，必须前往朱布洛斯卡补充燃料。当到达城镇上空时，要注意天上和地面的敌军，蓝色准星框住的是友军，不要射击。抵挡加油站上空时，千万别射击蓝框锁定的直升飞机，否则强烈的爆炸也会把自己的座机一起炸毁的。任务成功后会从友军那里补充到燃料。

任务七：到达最后一站——冰峡谷（Ice Canyons）。这里是进入生化企业之前最后一

障碍，在这段路程中，武器系统会突然失灵，要等到两架巨型直升机出现时才会恢复，不过失灵的过程很短。任务最后会遇到一架巨型攻击机，如果在先前耗掉太多的武器能源（例如一直按住发射键不放），要打下它几乎是不可能的。

岔路

飞机降落在一块平坦的雪地上。下了飞机。附近是冰雪覆盖的岩石，只能以步行的方式前进了。来到岔路口，这里有两个选择。

选择一：走左边的那条叉路，不远处看到基地的入口，门口的守卫发现了查克，一直射击不止。查克趁着空档立即由岩壁中转出，一枪把他打倒。慢慢走向入口，一道电子密码挡住了去路。

难度 1：做核磁共振图像扫描（按 F2），顺序切换左边第 1 个及第 3 个开关。

难度 2 和难度 3：做核磁共振图像扫描（按 F2），再顺序切换左边第 1 个、第 6 及第 3 个开关。

开门后，快速通过右方死寂的长廊。

选择 2：往右走，一路上没有守卫，但远处传来单调的嗡嗡声，随着音量增加，出现一个巨大的漆黑的风口，进入空洞，发现声音的来源是巨型风扇，查克从两片扇叶间跃了过去。这里是基地的动力中心，发电机隆隆作响。快速通过，来到储藏室。从左边门再进到基地的主通道。

生化企业

来到一道门前，这是一道电子安全门，对按键做红外线热能源扫描（按 F1），依按键残留热度的读数显示，得到密码 "2571"。通过安全门，继续向前跑，直到第一个门前停下来（如果错过第一个门，里头的警卫会出来从背后给一枪），查克转身过去开了门，4 个守卫正在吃饭，其中两人迅速找地方躲了起来，查克把另外两个没有躲起来的守卫击倒后，立刻跳到箱子后面，把另外两个守卫一一击倒。

离开餐厅，继续向长廊的的尽头前进，并走进了第二扇门。这是个卧室，地上床上到处是衣物。注意到墙上有一幅爱因斯坦的画像。走出卧室继续前行，进入第三个房间，里边没有什么重要的，只有通往另一个房间的门，门后传来了说话的声音，于是查克小心地朝着门的方向走了过去。门的另一边是一个会议室，里面有 2 个人正在讨论计划的进度，其中的守卫在报告完毕后先行离去。查克以箱子做掩护，将剩下的那个人消灭后，穿过另一扇门离开会议室，出现在眼前的是另一条长廊。向右转，跑到另一端，穿过右侧的电脑控制室。

这里是一间办公室，走向右边第一部电脑，坐下来，屏幕出现输入密码的信息，输入 "Einstein"（爱因斯坦），果然启动了系统，查询了员工个人档案（左上角第一个蓝色方块），在最后一条记录中找到一个新进员工的暂时通行密码（一直按右键，直到出现有 3 个图块的记录）。出房间，循原路回去。右方的电梯突然打开，里面的守卫慌忙朝查克扔手雷，查克一个转身，将他消灭。但他扔出的手雷即将爆炸，查克冲到电梯旁，在控制面板上输入正确的密码。电梯关上了，门外一声巨响，好险。然后回到刚才穿过风扇和机房到达的储藏室。推开角落的大箱子，发现一道密门，进入后查克看到正前方有个升降台，

于是踏了上去，下到第二层，左侧是唯一的出口。

门的另一头是毒气室。查克靠着墙，小心地移动到实验室的另一端。有位研究人员正专心研究，趁他转过头去看显示时，从他的办公室窗前通过，离开实验室。出了门后，向右边的长廊跑去，并进入右侧第一个门。这是一间医务室，内部是一间隔离室。右边的桌子上有块红色通行卡。通告卡上方有个通风口，如果打开通风口，把手伸进去就可以拿到通行卡。于是，走向这里唯一能用的电脑。左上角第一个图块的功能是控制隔离区的操作，查克启动了右下角 Vent 指令，打开了隔离区的通风口，接着退出医务室。

根据位置推测，通风口的位置大约处于毒气室的另一头。回到方才通过的长廊，跳过左方第一个门（此门通往毒气室），走到第二个门，转身开门。躲到门边的箱子后，研究员发现查克就开枪了，但他哪里是查克的对手，不一会儿就死在查克的枪下。

此后穿过毒气室，回到通气管处。进门后，推开左侧的铁丝网爬入通气管道中，快要走到底时，通道左边透出光来。这个已经打开的通风口通往隔离室。往左可看到通行卡，将其拿到手。退出通道后，顺原路穿过毒气室，走左边的长廊。

尽头的大门里传出声响，先不进入左方的门，而试探性地将尽头的大门打开。果然有 2 名敌人迎面而来，利用大门做掩护，消灭了这两个敌人。用手上的通行卡打开这道门，里面有台电脑。查克翻阅了档案后，了解到事件的大概。由于必要的疫苗被病毒所污染，因此要尽可能将疫苗中的病毒消灭（根据游戏难度的选择，需要消灭的病毒数量的百分比也不同，如果其中一次失败后，则必须要选择另一种疫苗进行净化，一共有 3 种，选取屏幕上对应于 6、7、8 的选项。完成之后电脑会告知疫苗可安全使用，要把这个号码记牢）。消灭病毒后，退出房间，从刚刚被干掉的守卫的身体旁走过，到达尽头的实验室。通过几道门后，来到阴暗的主实验室，安全系统警告查克这里已经被病毒感染了。在不远处的地板上，看到一个被病毒害死的科学家。查克走向隔壁的疫苗接种室，在电脑上选定了成功净化的疫苗编号，走到接种机上接种疫苗。接下来走进左侧的查理（Charlie）实验室，启动房间另一端的电脑，从第三项功能 V－mail 得知几种病毒已经入侵，于是选择第二项功能，启动查利消灭几种病毒，否则任务宣告失败，如果有任何一种病毒溜过，可以按 Enter 键启动震波把它消灭）。

任务完成后，穿过另一道门离开实验室，进入方才激战几种病毒的地方，并走进右侧第一道门，在门内发现一个损坏的抽水器，此时必须以手动进行操作。做核磁共振图像扫描（按 F2 键）之后，发现 4 个活塞，查克利用 4 个活塞下降速度不同的时间差，好不容易才将 4 个活塞同时维持在水平中心线上，使气体通过，面前的大门打开。生化武器就在眼前，查克向前走了过去。发现它竟然有灵性，开始与它做心灵交流。这时德佛林通过通讯，向查克说明了派查克到生化企业的真正原因是摧毁生化武器。查克不肯，但是没有想到的是德佛林已经将微核子引爆装置植入查克的脑部，而且在 60 秒内就要爆炸了，

太空站

这时只有向上天祈求奇迹出现了（按 ↑ 键），这时生化飞行器如水银般落下，与查克成为一体，并朝着德佛林所在的位于地球轨道上方的太空站前进。德佛林派遣他的舰队升空拦截。查克摧毁了太空站的核反应炉后，引发一连串的爆炸，由星站向外四处扩散。通

讯屏幕传来德佛林被火焰吞噬前的最后诅咒。这个爆炸的强烈冲击波也把查克甩向地球，坠落在雪山中，查克昏了过去。不过救难小组乘直升飞机赶来，救出了查克。欲知详情，请见续集。

三、游戏心得

选关修改

修改？.LOG（这里？为存档编号），参数地址为（在SECT 0000）：

动作难度：DISP 0000，取值范围为00，01，02，00最易；

谜题难度：DISP 0003，取值范围为00，01，02，00最易；

进度数目记录：DISP 0004，可改为25；

选关：DISP 0006－0011，DISP 0019－0021，DISP 0026－0027，DISP 0036－0044，可全部改为01。

改后可选择7场3D飞行大战。

游戏中的捷径

当查克在海上基地用炮塔击退了敌机后，盖亚会来找他，此时按↓键表示拒绝，盖亚会生气地走开，查克亦不会遭到袭击，可顺来路去电梯间到二楼飞机库，这条捷径无需战斗。

天晴传之伏龙之章

一、游戏简介

这是由日本TGL公司推出的一部具有日本江户时代风格的角色扮演游戏。游戏中主角将陆续碰到各式各样的伙伴，他们可能是武道家、科学家或小偷等等。大致来说，故事的题材及设计都依循传统的RPG形式，即在魔法、武器和道具的设定、游戏的进行方式都与传统RPG相当。除此外，游戏还添加了多种交通工具，有飞空艇、飞龙等。法术方面，大体以水、火、风、土及招神为主，当然还有回复生命力的“极承魂”、能冻结一切空间的“真冰尘舞”、能呼唤神龙的“龙狱炎”等，而且各角色依其职业的特征不同，都拥有各自的特殊技能，如召唤术、妖术、变身术、祈祷术等，给游戏增色不少。

二、完全攻略

相传在人类尚未出现前，这个世界是属于龙的天下。由于龙的智慧极高，因此很快就发展出自己的技术，可以说上天入地，无所不能。久而久之，龙人开始壮大，并认为自己同神一样伟大。此时天上的诸神终于被龙人所触怒，为惩罚它们，神化作一条巨龙将地上所有的事物全部毁灭，而巨龙也消失在地底下。经过了不知多少的岁月，巨龙慢慢地沉睡，也逐渐伏龙化了，最后在巨龙沉睡之处形成了新的土地人类，此即“伏龙神话”的由来。而今，又出现了同样具有野心的人类，妄想借助神话中遗留下来的秘宝，达到统一天下的目的。

札幌

故事发生在日本江户时代的札幌，经营万能屋的少年幻斗和他的伙伴——妖猫族的红丸，在洗温泉时意外地救了一名被幕府小林桄榔雇佣的忍者半藏所追杀的陌生人。武士临死前要求幻斗将一份密书交给江户城内的伊豆野神大人，以揭发小林桄榔的阴谋。幻斗带着红丸便急急忙忙赶往札幌南边的函关。

虾夷

从札幌沿道路向南，到达虾夷这个小村庄。关键人物：村庄下方的桥上的人。

武器屋：张首、无名之刀、种子岛。

防具屋：指贯手袋、松之法被、绀足袋。

道具屋：复合丸、毒快丸、月影横笛。

函馆

函馆位于虾夷之南，由于要有通行证才能够通过关所，从村民口中得知罔走的五卫门有办法伪造通行证。

罔走

罔走在札幌的东北方。酒店老板让幻斗从路下人之村取回金之琥以表示诚意，五卫门就会出面帮他做一张通行证。老板说路下人之村在罔走的东南方。

路下人之村

幻斗找到路下人之村，见到村中的落之长老。他说金之琥在海峡对岸的萨摩伊克尔洞窟里，要去那个洞窟必须通过北方的海峡。不过守护桥梁的北海老人说什么也不让通过。幻斗得知北海老人喜欢吃奶油饴。前往路下人之村东南方的洞窟，在第三层取得奶油饴后，就算完成任务。洞窟中宝物有金丹、赤铜铃、组纽首轮、无明刀、命罔等。

萨摩伊克尔洞窟

通过海峡后，将奶油给北海老人，就可通过他的立身之处，踏过冰块渡海。到达萨摩伊克尔洞窟后，在第二层可找到金之琥。洞中宝物还有虎檄、毒快丸。

罔走

回到罔走，将金之琥交给酒店老板，才知道他就是五卫门。五卫门制作通行证 需要有段时间，于是幻斗来到村中，与所有人都交谈一下，回去找到五卫门，通行证 就做好了。五卫门提出要和幻斗结伴一起去江户城，于是加入队伍。

函馆

通过函关关所守备兵的盘查后，去码头搭船前往弘前。

弘前

此地有武器道具，可好好调整一下。

武器屋：贯人腰刀、种子岛三八式、角手、白金烟管。

防具屋：钵金、通欣快足、银系之法被、长羽织、虎之轮。

道具屋：复合丸、活命丸、毒快丸、明快丸、封快丸、魔封之镜、蜘蛛网。

妖魔之村（远野之村）

从弘前的右上角离开，沿大路向南而行，来到一个诡异的村子。村民们对外来人颇有

敌意。和长老谈话时，有只暗鬼前来袭击村子　帮村民打败暗鬼后，才知这个村子是个妖魔之村，难怪村民对人类有很强的敌意。长老四界王请求幻斗到毒森林彻底消灭暗鬼，帮村里除掉一害，并派妖狐少女玉裳协助。

道具屋：复合丸、活命丸、毒快丸、明快丸、封快丸、魔封之镜、蜘蛛网。

古董店：蔷薇一文字、破魔铃、百姓锻冶之刀、大往生之刀、钵金、樱之著流、通欣快足、鞣革护手。

毒森林

由于玉裳不相信人类，私自行动，因而险些成为暗鬼的盘中之物，所幸幻斗等人及时赶到，但已经中毒了。为了给她解毒，长老再次请求幻斗到蛙穴取回能解毒的白青蛙之卵。

森林中的宝物：白龙之牙。

蛙穴

距毒森林西方不远的地方（妖魔之村的西南方）找到蛙穴，在第二层找到白青蛙，将它杀死取得白青蛙之卵。蛙穴内的宝物还有封快丸、金丹×2、毒蛾粉×2、活命丸×2、陆奥守吉行、破魔铃、大黑天护符。

妖魔之村（远野之村）

得到白青蛙卵后，替玉裳除去了体内的毒素　四界王长老送了一柄村雨妖刀，并告诉幻斗这把刀中拥有神秘的力量，要他妥善保管　在要离开村子时，玉裳为报答对自己的救命之恩，也加入了队伍。出村南行一小段路程，来到一个小关所。通过关所时，玉裳没有通行证，无法通过。但她会变成一个腰卷，骗过了守备兵。

仙台

关所南边就是小城仙台。此处有一珍奇屋，只要帮主人抓住猫，就可免费住宿。抓猫时，一开始跳起，按住右键不放，过了99秒后就能抓住猫了。在仙台注意休整，在这里可把五卫门的所有东西都卖掉。

武器屋一：百姓之刀、杀生爪、破魔铃。

武器屋二：名人烟管、业物烟管、种子岛三八式。

道具屋一：杀鬼铭酒、韦驮天草鞋、金刚杵、道实公的护符、魔封之镜。

道具屋二：活命丸、毒快丸、封快丸、明快丸。

防具屋：红之法被、银系之法被、皮足袋、钵金、指贯手袋。

水户的关所

在水户的关所遇到魔人将信长率领的魔人部队在此拦劫密书，幸好五卫门舍身挡住他们，掩护幻斗等人脱身。

水户

水户关所南面是水户城。在城内遇到一老人，幻斗以为他需要帮助而上前询问，不料是小林桄榔的手下，结果中了陷阱，被活捉到江户城中，关进地牢之中。

防具屋：红之法被、纽纽首轮、钵金。

道具屋：复命丸、毒快丸、月影横笛。

江户城

幻斗等人被关进江户的监牢后，幸好伊豆野神得知后赶来相救。幻斗将密书交予他后，他才说出小林桃榔的野心在于夺取三样龙宝，并且希望幻斗前去粉碎他的阴谋。最后，伊豆野神告诉幻斗如何与反抗组织的领袖不知火时及电气源内联络的方法。离开监狱后，通过一条地下道后，便可到达江户的城下町。

地下道内宝物：面当、金丹、复命丸、活命丸、延命丸、毒快丸、光之圣书、50金。

江户城下町——神田

武器屋一：胴太贯、菊一文字、拉尔巴之爪。

武器屋二：种子岛自动式、武士之魂、圣者铃。

防具屋一：雷之首轮、鞣革护手、摩利支天护符。

防具屋二：面当、忍足袋、行之法被。

道具屋：活命丸、毒快丸、明快丸、封快丸、月影横笛、丑三横笛、咒禁符。

江户城下町——浅草

幻斗等人在浅草可找到电气源内，但是不知什么原因，他拒绝帮助幻斗对抗小林桃榔。

道具屋一：地狱挂图、幽灵挂图、下龙挂图、天狗挂图、蛇之挂图、咒禁符。

道具屋二：杀鬼铭酒、韦驮天草鞋、金刚杵、道实公的护符、魔封之镜、丑三横笛。

江户城下町——吉原

在五番楼，在那里受到反抗小林桃榔的组织“真秀”的领导人不知火时的热情款待。隔天清早，在神田北方的桥上出现了怪物弁庆，幻斗虽然能把它打败，但它却能神奇地复原。幸好此时电气源内赶到，说出弁庆的弱点，并把它击败。战胜后，电气源内说弁庆本是他制造的。最后弁庆也加入队伍，一同寻找龙宝，阻止小林的野心。

洞窟

源内是个科学家，原来也是小林桃榔的手下，过去曾利用古代的科学力量，制造了一艘动力船海龙号，藏在洞窟的深处。众人来到洞窟，取得海龙号，大家便乘船出海，想要抢在小林桃榔前先找到龙宝。

洞窟内宝物：龙之骨、蜘蛛网、樱之著流×2、咒禁符×2、活命丸×2、备前长船、大黑天护符、西王母之桃×3、金丹、毒快丸、1200金、毒蛾粉。

难波

由于海龙号年久失修，半途发生故障，因此紧急在难波靠岸，寻找替换的零件线圈。

武器屋一：拉尔巴之爪、圣者铃、机关式种子岛。

武器屋二：胴太贯、备前长船、种子岛自动式。

防具屋一：面当、贯罗袋、顽途烈斗。

防具屋二：活命丸、六快丸、杀鬼铭酒、韦驮天草鞋、月影横笛、丑三横笛。

珍奇屋：蜘蛛网、毒蛾粉、蛤蟆之油、霞之香、黄金龙之牙、黑龙之牙。

在难波东方的一个土蜘蛛洞穴里发现不少宝物：万金丹、百姓锻冶之刀、1500金、酒天童子、西王母之桃、钵金、鞣革护手、命之苹果。在难波北面有个小关所，在关所需

贿赂士兵2000金，才能通过。穿过关所，沿道路向西北而行，来到神户城。

神户

电气源内在外国人开设的“TOTO屋”找到修理海龙丸所需的线圈，但却被一个霸道的小姑娘美铃抢先一步拿走了。如果幻斗在比武中胜过美玲，不但可以取得线圈，还可请她一起加入队伍，去六角山寻找龙宝。

武器屋：机关式种子岛、种子岛火枪、三节棍、象牙指轮。

防具屋：面当、顽逄烈斗、皮足袋、中华服、竹之法被、牡丹之菁流。

道具屋：活命丸、青龙之牙、霞之香、封快丸。

六角山

在山道中遇到小林派来的魔人将正宗，将他击败后就可继续向前。最后会在山顶上见到守护龙宝的雷龙，由于美玲身上的神秘力量，众人得以打败雷龙，得到第一件龙宝操龙玉。山里的宝物还有智慧苹果、铭酒天睛、猪婆龙护手、忍足袋、面当、象牙指轮。

神户

回到神户后，见到美玲的父亲宗源，他答应美玲加入幻斗的队伍，一起去寻找龙宝。在神户的西北方有一座大山，幻斗在此遇到一位美丽的少女。在山顶鸟巢中可得到一支朱雀之羽。

出云神社

众人来到大山西边的村庄，进入出云神社时，又一次见到这位叫作国的巫女。国从幻斗的眼睛里看到了勇士坦荡的心灵，于是交给幻斗出云神社的钥匙，打开了出云神社的大门。在神社的地下，幻斗们找到古代天神留下来的战船——天之鸟号，但却被小林桄榔给抢走了，只留下一片刻有奇怪符号的金属片。回到海龙号，源内说，据上面的资料变可把海龙号改为能够飞行的天龙号。有了线圈，将海龙号修复出海，但是途中又因没有燃料而飘流到长崎。电气源内让大家寻找火石。

长崎

长崎是宗教团体天堂教的总部所在，传教士四郎保卫教徒不受幕府的欺压。大家正不知如何寻找火石，城里的百姓说阿苏火山上会有发光的石头，因此前往阿苏火山看看。

防具岸：武神大刀、灵木棍、饰铃、左武法被、中华服、顽逄烈斗、面当、贯号袋。

阿苏火山

幻斗来到长崎东南的阿苏火山，在火山洞窟里战败半人鱼，得到火石。火山洞窟中还能找到许多宝物：龙之骨、金刚棍、芭蕉扇×2、邪魅罗、圣木之灰、饰铃、1000金、丑三横笛、顽逄烈斗、白龙之牙、六快丸。

长崎

回到长崎后，发现整个城市都被幕府的军队摧毁了。幻斗等人与传教士四郎共同打败了忍者半藏后，四郎也决定加入队伍，共同对抗小林桄榔。大家在阿苏火山的东面找到个地下通道，穿过地下通道发现来到另一个大陆。在通道内可找到复命丸、50金。

龙人之村

地下通道出口的东南方有个小村庄，这里是龙人的天下。从龙人口中得知附近有个古

代宝藏。一行人在龙人之村的西北方的地下墓穴深处找到克莱茵之壶。在墓穴内还可找到：摩利支天护符、雪之首轮、献身之僧衣、恶魔之爪、顽途烈斗、菊一文字、黄金夜明、延命丸×2、竹之法被、虎月、左武法被、持国大刀、500金、中华服、贯足袋、面当、金丹、吉祥天护符。

长崎

回到长崎，在教堂中四郎要求海瑞神父代替他加入队伍。源内见到克莱茵之壶惊奇不已，他说这可以使海龙丸增加缩放的功能。

弘前

有了能源，海龙丸继续前行，最终停靠在弘前港，寻找神剑天之业云。出弘前沿道路向西南行，来到日光·东州宫。从路人口中打听到必须要有妖刀村正，才能打开庙门。

武器屋：少女之铃、渡来电斗、天狼星、广目太刀、地龙石。

防具屋：猪婆龙护手、孔雀明王护符、狮子的武斗服、梅之法被。

道具屋：活命丸、毒快丸、明快丸、封快丸、月影横笛、五三横笛。

山洞

一行人自东州宫向南而行，途中要通过好几个山洞。山洞中可找到复命丸×14、金丹×2、黄金龙之牙、青龙之牙、金属板、流星的碎片×3、分割的金属板×4、白泽之骨、活命丸×2、麒麟之骨、龙之骨×2、圣木之灰。

越后之村

一路南行，来到越后之村。村中有位自称不是妖怪的老人告诉幻斗，如果要引出村正刀的真正力量，就要回远野之村找四界王。

妖魔之村（远野之村）

四界王说，神剑天之业云是唯一可对抗龙宝的宝物，现在藏在日光的东州宫内，只有妖刀村正才能打开东州宫。而村雨就是村正。四界王牺牲他自己的性命，破解了村正刀上的封印，释放出刀的能量，成为可开启东州宫大门的钥匙。

日光·东州宫

得到村正后，可进入东州宫。打败德川家康的元神后就可得到神剑天之业云。

弘前

得到神剑天之业云后回到弘前港，找到电气源内。他说第二件龙宝在虾夷。众人在小旅店内休息后，前往虾夷地方的大雪山找龙宝。

大雪山

大雪山在旅店的东南方。打倒洞窟深处的冰龙后，得到第二件龙宝逆鳞太刀。在山中还可找到水之圣杯、甚五郎的足袋、西王母之桃、延命丸×2、多拉依罗跋诘牙、赤龙之牙、毒快丸、活命丸×2、月影横笛、月之首轮、孔雀明王之护符×2、地狱绊图、幽玄之面、龙之骨、和泉守兼定、金丹、猫之友、命网、智慧苹果、蝴蝶之衣。

樱岛

得到逆鳞太刀后，回到旅店，源内会再送幻斗等人到樱岛。在旅店北方的火山下的山洞内可找到炎龙，打败它就可得到第三件龙宝封龙玉。在山洞内可找到的宝物有金丹×3、

挠的指轮、金系之法被、白泽之骨×2、般若、猪婆龙护手、延命丸、鲶之卦图、甚五郎的足袋、幽玄之面、海利克斯、麒麟之骨。

江户

取得三样龙宝后，回到江户。大家感到三件龙宝的邪恶力量，因此伊豆野神请幻斗将它们带到江户东北的佐渡岛北方金刚山上的龙之祠，希望能将龙宝还给在地底沉睡的伏龙。

金刚山·龙之祠

此时电气源内已使海龙号拥有了飞行的能力，因此改名为天龙号，搭乘它飞到龙之祠时，却出现了一场地震，出现一个巨大的地洞。此时小林桃椰率领魔人五将——信长、正宗、半藏、空海、玄白，将龙白夺走，虽然幻斗等人将玄白、空海、正宗打败，但还是不敌小林桃椰。正当小林要杀害幻斗等人之时，半藏良知觉醒，决定救助他们，结果一起从大洞掉了进去。

龙之国：中立区域

地洞就是龙之国的入口，幻斗等人从这里掉到了地底的龙人世界里。幻斗醒来时，王鹫失踪了，但是却在附近找到了半藏，他会加入队伍。龙之国现在分为6个地区，除了中立区域，各由一位龙王统治。而中立区域内的酒馆主人是龙之国唯一能提供复活、储存进度的地方。在通往北方天之城的门前，他们从守卫的士兵口中得知天龙王迪亚曼多想见见他们。

武器屋：沙范罗要指轮、乌邪、帝释太刀、精灵圣书、玻璃之铃、金系之法被、吉祥天护符。

防具屋：猪婆龙护手、通天足、疾风、不知火、面当、月之首轮、蝴蝶之衣、金系之法被。

道具屋：白泽之骨、铭酒天睛、西王丹之桃、龙之骨、麒麟之骨、命之苹果、智慧苹果。

天之城

原来天龙王迪亚曼多正是美铃的亲生母亲，虽然她也不知道返回地面的办法，但是却从她那里得到了可以自由出入龙之领域的通行证。

炎之域、地之域、风之域、水之域

有以通行证，幻斗等人分别见到炎龙王普利多利、地龙王玛卡拉、风龙王都朋、水龙王拉哈布。然后回到酒店，传来炎龙王普利多拉即将率领军队攻击天之域的消息，于是大家赶往天之域。

天之域

天龙王迪亚曼多为了阻止可能因炎之域的进攻而引发的各国大战，因此交给幻斗一张天之书状，请他到炎之域阻止炎龙王的进攻。

炎之域、地之域、风之域、水之域

由于龙王都是欺善怕恶之辈，因此必须以武力分别击败他们，并取回和平的证明——炎之书状、地之书状、风之书状、水之书状。

天之域

回去见到天龙王迪亚曼多，因为已经得到了伏龙的默示，允许幻斗他们去神殿，所以迪亚曼多带众人到龙之国的中央祭坛，牺牲了自己的生命，为幻斗等人开启通往伏龙之域的门户。

伏龙之域

找到位于东南方的神殿后，就能见到这个构造世界基础的伏龙。伏龙要求他们去阻止小林桃椰举行召唤八岐大蛇的仪式，并说明幻斗因为具有神秘的天晴力，因此可发挥神剑天之业云的真正力量，然后就他们送回到地面。

富士山的火山口

从富士山的火山口回到地面，通过对话器与电气源内联络，得知玉裳和源内在一起。半藏就会离开，玉裳加入。源内说现在小林桃椰已利用天之鸟号的技术，组建了一支飞行的天魔舰队。要进入江户城天守阁破坏召唤大蛇的仪式，就必须消灭天魔舰队。

尾张蕃

御三家中的尾张藩位于富士山西。入城之后，首先打败守护大门的机动要塞，击败藩主三友大人，使他恢复人性，就可以离开。城中宝物有六快丸、文殊菩萨护符、白泽之骨、天晴钵卷、铭酒天晴、芭蕉的足袋、金十字架、马卡罗夏达。

水户蕃

水户藩位于富士山的东方，要先通过城下的町后才能进入城堡。打败机动要塞后进城，要仔细寻找墙的秘道才能继续前进（可以试着撞墙）。打败藩主三国，将他的心灵从黑暗中拉了回来，解除天魔舰队对天空的管制。随后，在野外只要以使用道具的方法，将缩小后的天龙丸叫出，就可以飞行的方式避开地面上的怪物，并通过各种地形障碍或关卡。城中宝物有撒旦之手、龙之骨、万金丹、日之圣杯、西王母之桃、命之苹果、光临之圣衣、马卡罗夏达、芭蕉的足袋、麒麟之骨。

魔人村

魔人村是位于群山之间的小村庄，只能以飞行方式到达，这儿不但贩卖一些别的地方买不到的物品，还能从村民口中得知一些传说。

道具屋：万金丹、铭酒天晴、西王母之桃、下龙挂图、天狗挂图、鲶之挂图。

纪州蕃

纪州蕃在尾张的西方，由于中间有一条水道阻止，因此乘坐天龙丸到达天守阁，与魔人将中的空海对战。打败他后，传来了天魔舰队全部被歼灭的消息，这时，魔人将中的正宗就向幻斗等提出决斗要求。城中宝物有华之首轮、麒麟之骨、万金丹、团三郎法被、西王母之桃、光临之圣衣、幽玄之面、芭蕉的足袋。

江户城

击败正宗后，就可以到江户城与小林桃椰进行最后的决战。由于进城之后就不能再退，因此事先应当购买好足够的补给物品。不过，在刚进城的地方有一个储存进度和复活的巫女。

城中宝物有天晴法被、龙之骨、万金丹、西王母之桃、春诗音、如意棒、铭酒天晴、

命之苹果、十六夜之铃、天晴护手、天晴钵卷、圣罗武衣、大日如来护符。

前往天守阁顶楼的路上，会有以前所遇到的敌将现身阻止，如玄白、究极弁庆、正宗、空海、半藏、信长，不过除究极弁庆和信长外，其余敌人均由以前的同伴——源内、五卫门、四郎、半藏加以解决。

到达顶楼，解决了正在举行召唤仪式的小林桄榔，但小林桄榔的血还是唤出了八岐大蛇。此时，幻斗会得到神剑天之业云力量的帮助，身上的天晴力在邪恶的压迫下也觉醒了。消灭八岐大蛇后，幕府将军吉宗和伊豆野神出现致谢。

三、游戏心得

在战斗中让你的某一样道具少于你的队员数，让你的队员使用此道具超过它的数量，结果是不减反增。例如只剩下1个复命丸，在一个回合里让两名队员同时使用它，回合结束后，可发现复命丸有65535个。

天使帝国Ⅱ

一、游戏简介

这是由大宇资讯有限公司在1994年底推出的游戏。它比第一代更精彩，曾在国内的游戏排行榜上居高不下。游戏采用了全动画战斗画面；在战场上导入了NPC系统和过关条件；新增了全体命令，并全程支持鼠标。游戏中共有5大系35种职业，10余首动感插曲；游戏难度分四种：过关斩将、势均力敌、困难重重、无法无天。

游戏讲的是很久很久以前，在一个古老的大陆上住着一群天真可爱的女孩子。有一天，在大陆另一侧居住的女王的姐姐发动了战争，想要吞并整个大陆。于是，这些爱好和平的女孩子不得不穿上盔甲，拿起武器，保卫自己的国家。她们骑上飞行的大鸟和飞龙参加了战斗。战争中女孩子们当然要受到损伤，但是也得到了锻练，她们的经验不断增长，战斗力不断增强，并且可以升级：由普通的士兵升为魔法师、神剑战士、飞龙骑士、铁甲战士或射手。大家在战场上摆开阵式，或者硬拼硬打，或者射箭，或者用火，或者用魔法。一场大战打得天昏地暗。在经历了一次又一次惊险的战役后，终于打败了敌人。原来，女王的姐姐是受身边的巫师的迷惑，才犯下了如此大错。战争结束了，这群勤劳善良的女孩子又过上了快乐平静的生活。

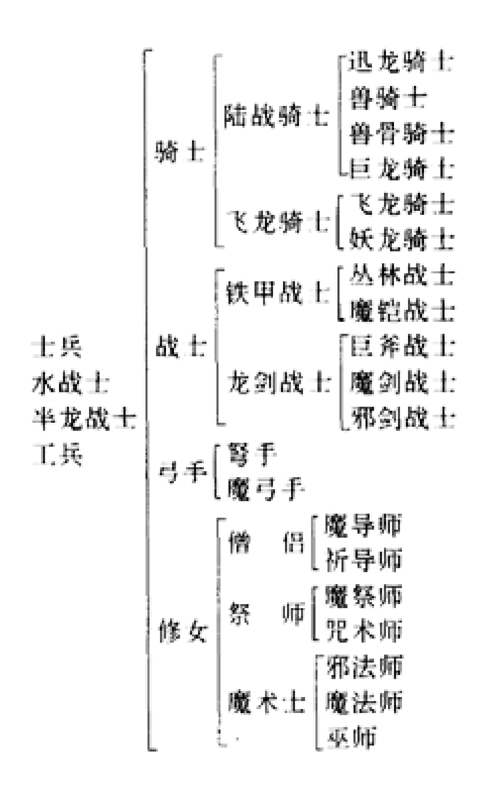
二、游戏用键

键盘

Enter：取消	F1：全体休息
Spacebar：确定	F2：跟随主将
Tab：全体命令	F3：自由行动
Esc：功能键	F4：全面撤退

鼠标

右键:取消
左键:确定
点风铃:游戏命令
点地图:全体命令
点号角:音乐开关
点猫:音效开关
点旗:胜利条件
点书:读取记录
点笔:存储记录
点鞋:全体休息
点右下图方框:查看地形



三、完全攻略

在爱斯嘉大陆统一数年后,一场叛乱正在蕴酿之中,妮雅率领众人为救女帝维斯塔,两度进入异世界战斗,并在苏兰达和龙塔的帮助下,粉碎了敌人的阴谋,救回女帝,解救了爱斯嘉大陆。

注意:☆表示可全歼敌人,以提高经验值。若想快速过关只需杀死敌人首领。

瓦尔克丽宫 最好把妮雅升为骑兵。

骑士城堡前 在两修女前放个士兵当靶子,以防其使用恢复技术。葛蒂拉斯远距离打之,两个已升级人配合攻击娜米。

攻打骑士堡 小心葛蒂拉斯是奸细,赶快培养另一个魔法师,以便以后升级为巫师。

救援友军 此集黛西的部下死了也没关系,在下集中会自动复活。

穿过力场 沿一直线走,注意队员的移动力,因葛蒂拉斯一次只走两格,所以葛蒂拉斯前第二个格不能有人,还要注意队列,要以葛蒂拉斯为中心成十字队形。

遭遇丁塔琪　跳关法：进入大殿中全体休息一次，再选离开游戏，会自动跳到异世界，且莱茵、丁塔琪会自动加入我方。

异世界之门☆

来到异世界☆

营地遭到偷袭☆

营地遭到偷袭 2　先打左上方的敌人，要速战速决，要以自动控制的队员为中心打。

找传说中的飞船　要照顾到领队的移动速度，阻止其向前太快。最好把外围敌人成一字型冰封上。

拯救苏兰达　苏兰达应迅速到飞船边，不要管他人的死活。

飞船上遭遇敌人☆

落入沼泽　长经验法：先把水战士打散，再用法术杀之即可增加 160 点经验。但最后留一个水战士不打，全体撤退，然后再打。如此往复十几次，可将所有法师的经验长至最高水平。

龙塔外☆

龙塔 1－6 层☆

龙塔顶☆

焦土森林　杀妖龙：用弓箭系和法术系的队员远距攻击，巨斧战士近身攻击（不会受到反攻击），丛林战士配合攻击（使妖龙生命值减半）。安排一个半龙战士在妖龙的攻击范围内，且在草木上挨打，以防止妖龙恢复，在不行时可用技术逃跑。葛蒂拉斯在这里叛变。

死亡之谷　先消灭左边的弓手，用飞马系加弓箭系的人攻击。

死亡之谷城堡前　先消灭两边的弓手，注意城中的弓手，贴山道下面走，到达山顶后，妮雅可入城。

遭遇碧娜维姬　要迅速消灭碧娜维姬，因为黑水晶太厉害了，她可把我方人员推回到起点。

赶回瓦尔克丽城☆

保卫瓦尔克丽城　先用冰封住右上方多数的敌人，挡住正右方敌人，集中消灭下方的法术系和弓箭系的敌人及邪剑战士。

骑士城堡前　派一名移动力高的人到城后吸引部分法师使城前战斗减轻压力。城前战斗待冰封住迅龙骑士和魔弓手后，立即分散减少对方法术的杀伤面。

治愈维斯塔　妮雅和琴斯注意不要离祭司太远，以便回复。女帝要 16 次变身：士兵、魔剑战士、丛林战士、魔祭师、祈导师、咒术师、魔术师、巨斧战士、半龙战士、魔铠战士、魔导师、邪法师、魔弓手、陆战骑士、妖龙骑士、飞龙骑士。

前往斯德林海峡　选队员时少带队员，以移动力高的人为主。一开始迅速过桥以免有伤亡。注意不要被敌人包围无法逃跑。

斯德林海峡☆

拉那洛城外　先消灭外围敌人，再隔岸用法术系和弓箭系的人攻击城头法术系的敌人。

拉那洛城内　先集结在大殿的左侧冰封住来的敌人，杀对方法术队员，再杀邪剑战士。

时空异变 此关敌人不会攻击我方。

异世界的碧娜维姬 先解决外围敌人，不要理对方法术系敌人，远距杀死碧娜维姬。

杀究极女神 用丛林战士攻击，可使究极女神生命值减半。法术系的人分别从2或3个方向给丛林战士恢复。弓箭系的人可分散助攻，其余队员远距离休息。究极女神攻击力极高，可发究极炎爆、究极落雷、究极冰雪、究极回复。先攻其头部，不让其回复，再斩其双手。

看究极女神的生命值 按小键盘的1、5、3，再按S、W、F将光标移到究极女神身上。

玛姬的墓园 把有远距离杀伤力的人排在最前面，用冰雪术尽可能冻住最多的敌人，再全力消灭没冻上的法术系和弓箭系的敌人，最后逐个消灭剩下的敌人。

四、攻关体会

(1)在布阵前，先要查看右下方的双方兵力和士兵位置，以便排兵布阵。

(2)注意人物的对话，以了解内情。进入游戏后先查看胜利条件。在战斗中先杀敌方的法术系和弓箭系的人，以保全队不受大的损害。另外，邪剑战士可使对方失去战斗力三回，虽然魔祭师和咒术师可使用破邪术解救，但还是应早些铲除掉。迅龙骑士善避低级弩手的射击。

(3)在保证全体安全的情况下，尽量消灭敌人以提升经验值备职。

(4)基本队员：二到三个弩手；一个魔祭师(日后斯琴自动升到此职)；一个巨斧战士和丛林战士。

(5)妮雅最好升为飞龙骑士(许多关要求妮雅的移动力很高，才能按胜利条件过关)。

(6)多培养魔术士系的人，其攻击力极高。

(7)在打无法无天时，最好把希蜜和拉多那升为骑兵。在打第四关救援友军时，升到最高等级时，才能救下黛西。

五、游戏心得

攻关秘技

(1)长经验法：先杀有远距离攻击力的敌人，再把要提升的队员放在敌人身边(此队员恢复能力要比对方的攻击力强)，然后一直按着F1。

(2)在战斗一个回合后，按住小键盘的1、3、5，再按住S、W、F，然后用CapsLock + M或按F1－F10都有不同的秘技(不过有些对我方不利)，其中

F1：移动方式改变；

F2：人物编辑，可将后面才出现的人物调入，并可布置任何人在任何位置。

F3：敌人全部被消灭，或生命值为1，或全满。

F4：我方全部被消灭，或生命值为1，或全满。

F5：任何一人都可使用法术。

F6：任何一人都可使用防御术。

F10：移动过的人可再移动。

(3)注意：当己方移动或进攻敌人时，若在妮雅身上确定，则将告战败。

(4)Ctrl + W：抓图，把画面以.PCX格式存入硬盘。

密码解析

修改 GO.EXE 文件，将 SECT 0079 的 A1 5A 00 改为 E9 3E 0B。将 SECT 0006 的 DISP 0400 开始的一串 00，改为 A1 5A 00 83 3E 4A 00 15 75 06 C7 06 4A 00 1B 00 E9 AF F4。

特勤机甲队Ⅱ

Power Dolls 2

一、游戏简介

由华义国际公司从日本 98 系列中编译推出的科幻战争模拟游戏。游戏画面格调清新、舒展，风格为漂亮的日本式动画。战斗环境比一代更为复杂，增设了 3D 立体战区地形图，供随时查看。该图将战区分为东南、东北、西北、西南 4 个区域分区显示。游戏还将称为座机的机器装甲(机甲)分为两种方式，一种与一代一样，显示机甲的外观。另一种是表示机甲被击中后的受损状况画面。两种显示可随时切换。

二、完全攻略

故事紧接着第一代，叙述的是欧姆尼政府军打败了地球联邦军之后，并没有过几年太平日子。在亚德大陆西岸的固兰登市发生了严重的暴动事件，引发了欧姆尼政府与反政府军之间的内战。在这场新的战争中由于反政府军受到地球联邦政府的支持，使得欧姆尼惑星的战事变得异常复杂残酷。人们将这场战争称为第二次欧姆妮独立战争。

第 177 特务大队曾对欧姆妮独立战争胜利产生影响，在独立战争期间，无论是战术或策略的运用，都表现出高度的机动性与灵活性。因此深受欧姆妮国防部将军们的赏识。这次为了发挥重型机甲的优势，仍决定启用她们。

第一关　夜袭行动

此次行动是为下一关的 R 夜袭行动作准备的一次演习。此次行动的目的，是夺取敌军严密保护的资料卡。目前资料卡保管在此地的建筑物中，必须经由设置在港口海底的维修隧道入侵到港口夺得资料卡后，再由维修隧道逃离(屏幕上出现的敌港口城市的平面图，一个闪烁光点标出资料卡所在建筑物的位置，另一个闪光点标出维修隧道入侵位置)。

此次行动不以对敌作战为主，首先带 TX48 炸药一个，在火力配置方面，以 120mm 加农炮和 M6A 雷神霰弹炮为主，每门加农炮准备战车穿甲弹和对机甲榴霰弹，并带相应备用弹。

由于敌人很多，在行动前必须在停泊在南部的敌军巡逻艇附近的任何一处安放 TX48 炸药一个，以转移敌军备部队的注意力。有些玩家在巡逻艇附近安放炸药时，总会看到该处不是安放地方的提示。可不必理会这些提示，只要是在巡逻艇附近即可。

炸药爆炸后，敌军的注意力转向巡逻艇，此时可立即前往中央靠东的建筑物，进行室内搜索，夺取资料卡后，从行动出发处的维修管道逃离。

第二关　R夜袭行动

这一关是上一关演习的正式行动。任务目的相同。

此关比上一关敌军兵力更强大，行动时要小心。而且到达上次建筑物进行室内搜索时，会发现资料卡已被转移。这次资料卡在东南边靠近巡逻艇的地方。

第三关　铁丝剪行动

此关目的是爆破桥梁。行动时必须在每个桥梁上安装3个TX48炸药。最好是将两座桥梁都爆破。任务完成后，在指定的高地等待VLC2垂直起降运输机到达。然后在救援机旁边执行"放弃机甲"指令，放弃重型机甲，并坐上救援机逃离。

攻击侦察部队必须做到两点，掩护放置炸药，确保救援机到达点的安全。另外，在编制部队时，把空降部队和运输飞机编制在一起。

第四关　席卷行动

将占领高速公路的敌军部队全部都消灭。这是指从坐标Y＝15到Y＝51的路面的所有敌军。这次敌军动用了空中战机，因此在编制部队时应有对空火力。另外，对机甲、战车的火力也应加到最强。

第五关　暴风行动

此关要救回总统被绑架的儿子。到达战场后，先炸掉两桥，以减少敌军支援。到达东南方建筑后，在建筑物北方入口处执行"搜索人质"指令。找到人质后，利用VLC2垂直运输机，放弃机甲逃离。此次任务有时间限制，要迅速完成任务。

第六关　狩猎行动

此关要破坏敌军的侦察车辆。敌军的侦察车就放在高地内呈火山口形状的战壕内。必须走到旁边才能发现。要求将6辆侦察车全部破坏。任务完成后，在海滩乘潜水艇逃离。

第七关　美洲豹行动

此关要调查敌军所送的货物。调查过后将货车全部破坏。在调查前，不要对敌军车辆开火，对敌作战时不要误伤敌运输车。敌军运输车共8辆，位置在大桥上。作战时应在西边上桥向东边打，从桥东边撤离。

第八关　曼特宁咖啡行动

目的是阻止敌军陆上部队的进犯。必须完全封锁溪谷，迫使敌军撤退。参加这次行动的部队需要有良好的侦察能力，且能进行自我防卫。要完成本关任务最好有大量的炮兵支援。而这些炮兵又必须配备对空导向飞弹，以对付敌军空军的攻击。

第九关　温室行动

目的是接收超光速通讯装置。空降在岛上调查试验场，需要用炸药破坏闸门。在确认装置所在地后，将岛上所有敌人消灭。

三、游戏心得

提高队员行动力或机甲强度

如觉得队员行动力不足或是机甲太弱：让该队员不动（不对其下命令），然后把鼠标移到画面右边的COMMAND的N字母上，按下左键，再把鼠标移到画面左下角，按下左键，此时光标会闪动一下，再重复一遍上述操作即可。

秘密商店

当走到下列地点时，先让队员处于平常状态下，不要呼出队员的行动指令视窗，把鼠标移到右方COMMAND的N字连续按3次，再移到下面该人物的人物资料栏按下左键，在出现指令画面时，按下右键，会出现秘密商店。在秘密商店中可修理装甲、补充弹药、欣赏音乐、更换武器、调换座机等项目。

可出现秘密商店的地点有：

(1)夜袭行动，X=16、Y=18、高度=32、地形=10；

(2)R夜袭行动，X=69、Y=16、高度=30；

(3)铁丝剪行动，X=60、Y=68、高度=41；

(4)席卷行动，X=02、Y=69、高度=30；

(5)暴风行动，X=27、Y=16、高度=30；

(6)狩猎行动，X=27、Y=25、高度=36；

(7)滑行路的忧郁之行动，X=20、Y=44、高度=32、地形=10；

(8)比亚调查之行动，X=36、Y=08、高度=08、地形=04；

(9)Wedge Buster之行动，X=44、Y=02、高度=30；

(10)关闭通道门之行动，X=13、Y=69、高度=36、地形=10。

铁血兵团

M.A.X.

一、游戏简介

又译为《装甲英雄》。这个游戏是由Interplay公司推出的结合回合制和即时制两大特征的战略游戏，由松岗公司代理发行。游戏画面采用了高度清晰的SVGA图形，质感精细的界面、非常漂亮的装备介绍图像、五花八门的设施和武器装备、精致的过场动画，让人叹为观止。游戏音效虽不及其他名作，但也强烈地渲染了战争气氛。游戏支持网络连线对战。

游戏是在某个星球上，用高度现代化的机械化兵团，消灭敌人、建立领地。游戏中共有8种不同风格的部队供挑选，有丰富的任务供选择。各种类型古怪的建筑物和海、陆、空部队，品种繁多，令人眼花缭乱。

二、完全攻略

游戏在某一些方面模拟得比较真实，比如每一种装备都有相应的载弹量，一旦用完必须由补给车补充弹药或者回到军需库补充；渗透者分为若干等级；根据偷窃成功次数可以由新兵成长为熟练、精通共7个等级。

游戏中的敌人会根据地形和我的兵力部署来调整它的兵力分布，而且似乎能够寻找到我的弱点。如果我在前沿部署了防空高炮，敌人的空军基本上就不会正面进攻而是绕道侧翼伺机攻击我；如果我在某个水域部署了潜艇，则敌人除了具有猎潜能力的鱼雷快艇之外不

会再派遣其他的战船进入该水域，即使原来在那里的战船也会退避三舍，相反如果没有潜艇的话，敌人可能出动小型护卫舰攻击我的护航飞机。如果我没有在我的领地内部署任何防空武器的话，敌人就会主要依靠空军进攻，而且就连预警飞机也敢在我的雷达站上空盘旋。

游戏的智商要好一些。除了有少数侦察车到处乱窜之外，它们从不使用零星的部队进攻我，一般来说都是与小股重装备部队遭遇而且常常是依仗它们的射程优势偷袭或者伏击我的部队。敌人常常用长短结合、对空对地、空中陆基武器装备构成交叉火力的立体防御网，有些时候要想打开一个缺口，必须拥有适当的手段和合理的策略才行。游戏的"规则"极其不公平。游戏中似乎必须等敌人打完我之后我才能打它。

无论进攻还是防守，都应当使用多兵种、多种装备构成火力交叉、陆海空呼应的阵势，另外再配备一架预警飞机或者光电扫描车监视周围的广大区域，以防止敌人的远程装备偷袭我部队。从游戏反映的情况来看，即使有众多的数量，单一兵种也是很难生存的。仅这一点就超过了以往任何战争题材的游戏，因为它反映了现代高技术战争的基本特点，就差出现电子战技术装备或者电子战部队。虽然渗透者受到电子战训练，但是没有在形式上表现出来，而且他的技术水平左右不了战场的形势。事实是谁掌握了电子战优势，谁就掌握了制电磁权，也就是说他最终必将赢得战争。在作战时需要本着"打完就跑"的战术原则，灵活多变地综合运用多种战术，不过呢，有时候你根本不需要搭理敌人将能过关(战役模式的第二关就是如此)。注意发挥渗透者和潜艇的"隐身"特点、导弹车和火箭车的远程攻击优势，坦克的重装甲以及运输机的高速度等特点，方能以最小的代价消灭敌人。制胜的关键在于消耗敌人的射击数，同时保持我方装备在射程内的射击数。消耗敌人射击数的方法主要有使用坦克或者没有太大用处的车辆消耗敌人地面装备的射击数，使用多个运输机消耗敌人防空武器的射击数。当我方装备引诱敌人开火后立即退出，再换新的装备继续，然后使用维修车进行维修，与此同时使用运输机将远射程的重武器运至前方，即可最大限度地消灭敌人，然后再用运输机将这些装备载至空中或者运回原处。由于敌人能够根据你的部署而改变策略，因此运用上面的战术可以有效地诱歼敌人的远程攻击武器，这对于突破敌人的防御阵地是非常重要的。

在进行科研或者购买升级物资时，应该优先考虑扩大扫描范围、增加速度和射击数。了解你的装备的特点是运用战术、把握战争的基本前提。

策略说明

(1)在游戏初期，侦察车具有相对大的优势，它速度快，一旦能够运用"狼群战术"则可以形成威胁。

(2)每个基地都会有弱点，运用潜艇和渗透者可以找到没有修建炮塔和防空设施的地方，并首先攻击那里。一旦这样的地方被摧毁，就会造成许多设施停产。

(3)如果把炮塔、防御设施与基地连接在一起的话，它们就能够自动修复和补充弹药。

(4)如果在基地外围埋设一些地雷，敌人就会因为害怕触雷而缓慢移动。当基地扩大时，可以将地雷起出来再向外埋设。

(5)火箭车可管 9 个方格，因而是排雷的理想装备。另外火箭车可以用于发现敌人的渗透者。

(6)飞机会受到防空武器(地面和空中)的威胁,如果必须用飞机攻击的话,应该考虑用空的运输机吸引敌人的火力。当敌方的防空武器消耗了当前回合的射击数时,即可派出飞机或者对地攻击机实施打击(事先应该注意当前回合的剩余时间是否够用,否则自讨苦吃)。

(7)移动式高炮是很有用的防空武器,但是无法进行主动攻击。因为其一旦移动就会失去开火次数,敌人会趁机发动攻击或者逃跑。如果想主动攻击敌人的战斗机的话,应该出动我方的战斗机(运用运输机运送若干移动高炮,可能更好)。

(8)从水上攻击敌人的基地可能是一个很好的策略,尤其是敌人还没有准备好的时候。因为水面装备快速耐用。

(9)如果渗透者发现你的基地还没有准备好的话,就会大肆进行破坏。如果在基地内外部署一些步兵巡逻,就可能避免灾害的发生。

(10)在"打完就跑"的策略中,可以使用运输机将防空武器和导弹车运输到战略地点,待其开火之后再安全地运输回来。如果在某些任务中无法过关,就应该在那些明显的策略和猛攻战术之外考虑一些方法,有时候可能只需要简单的技巧就能过关。

(11)应该经常留一些现金以供应急升级之用。在调整升级参数时应该慎重,有时候一个小小的升级也会带来极大的好处。

(12)当发现敌人时,不要忘记用右键查看敌人的情况(尤其是装甲强度、火力范围、移动速度和射击数),这对于组织攻击来说是重要的。摧毁敌人的雷达站、光电扫描车和维修车,可能会产生比摧毁其战斗部队更大的破坏作用。

(13)如果敌人拥有潜艇而你还没有修建造船厂的话,那你就别指望组建海军了。因为潜艇的一次攻击就可以摧毁工程车或者严重破坏建造车,你根本无法修建造船厂。

另外,没有防空设施的基地可能很快就会被摧毁。

(14)当给装备补充原料时,只要它们接近我方的设施就可以了,而不需要接近采矿站或者仓库。电站的效能是发电机的两倍。一旦生物圈被摧毁了,它所积累的点数就会全部失去,如果不知道这一点,就无法论输赢。

(15)渗透者在偷取敌人的装备时应该首先"disable"它,这样可以减少被敌人发现的概率。应该优先偷取远离敌群的装备,因为一旦被偷取的装备变了颜色就会立即招致攻击。有些任务中出现的同盟者必须首先使用渗透者将其俘获才可以指挥他们。

装备介绍

(1)设施类:

地雷(Land Mine):地雷是难于探测的小型爆炸性武器,只有勘探车(Surveyor)、布雷车(Minelayer)和渗透者(Infiltrater)能够探测到地雷。地雷一旦被发现,就可以被任何手段破坏掉。

水雷(Sea Mine):与地雷相同。

机枪塔(Gun Turret):机枪塔是固定式设施,具有火力猛、射程远的特点。其建造周期短,是紧急防守用的理想设施。

防空武器(Anti Aircraft):防空武器只能用于射击飞机,不能射击地面目标。

炮台(Artillery):炮台是固定式设施,其火力强大、造价适中,是介于便宜简陋的机枪塔

和造价昂贵的远程导弹发射架之间的折衷选择。

导弹发射架(Missile launcher)：导弹发射架具有射程远、火力强的特点，但是其自身的防护性能不及移动式导弹发射架，所以应该在其周围部署机枪塔和防空武器，加强保护。

连接器(Connector)：建筑物只有连接在一起之后，才能使用原料、油料、电力和资金进行运作。使用连接器或者比邻修建即可将建筑物连接在一起。

水上平台(Water Platform)：为在水上修建设施提供平台，工程车可以在海岸和海岸上修建水上平台。当水下有矿藏或者在海上发展时，水上平台就很重要。

水泥块(Concrete Block)：这种坚固的设施可以阻止敌人前进。

桥梁(Bridge)：用于跨越海面，但是它不能阻止舰船提高，这一点与水上平台不同。

仓库(Storage Unit)：用于存储原料。采矿站每个回台都会生产原料、油料。为了保存剩余的物资，必须将仓库和采矿站连接在一起，否则剩余的物资会丢失。

储油罐(Fuel Tank)：用于存储油料。必须将仓库和采矿站连接在一起，否则剩余的油料会丢失。

金库(Gold Vault)：用于存放未经提炼的金矿石。如果地下有金矿，采矿站就会生产金矿石。必须将仓库和采矿站连接在一起，否则金矿石会丢失。

着陆平台(Landing Pad)：仅仅为飞机提供降落场地并不提供维修、加油、装弹等服务。要想做这些工作，必须使用补给车或者附近的仓库。

发电机(Power Generator)：每个回合消耗 2 个单位的油料，产生的电力可以供应一个采矿站或者工厂使用。发电机必须与油料源(通常是采矿站)和需要电力的设施连接在一起。

兵营(Barracks)：供步兵和渗透者居住。兵营之内有机器和电力设备，可以制造军械。为了能够进行升级、维修和补给工作，兵营应该与仓库或采矿站连接在一起。

军需库(Depot)：军需库能够维修和生产军械，使用最新的技术把部队武装起来。由于所有这些工作都需要原料，所以军需库应该与仓库或者采矿站连接在一起。

船坞(Dock)：同军需库。

飞机库(Hangar)：同军需库。

雷达站(Radar)：由于远程武器，如导弹发射架、炮台不能射击其看不见的目标，因此应该在这些设施附近部署雷达站或光电扫描车。

轻型车辆厂(Light Vehicle Plant)：可以生产工程车、卡车、维修车、侦察车、移动式高炮。每个回合需要 3 个单位的原料和一个发电机或者电站所产生的电力。

居民区(Habitat)：供移民居住。每个居民区的人数可以维持 3 个研究中心或者训练中心、生物圈运作。这些设施必须与居民区连接在一起。

生物圈(Eco-Sphere)：用于为移民产生类似地球的环境，可以提高移民速度。但是一旦其被破坏，那么它所积累的移民速度就会全部失去。必须与居民区连接在一起才能工作。

训练中心(Training Hall)：用于训练渗透者掌握俘获敌人部队或者训练步兵防止敌人的渗透者破坏的技能。只有步兵和渗透者才能发现渗透者。必须有移民和电力，该设施才能工作。

黄金精炼厂(Gold Refinery)：可以把金矿变成金币，以便购买升级物资。它需要有金矿石和电力才能工作，只有当采矿站的4个方格之内有地下金矿时，采矿站才能开采金矿。

电站(Power Station)：每个回合耗6个单位的油料，其效率高于发电机，生产的电力可供应6个工厂或者采矿站使用。

研究中心(Research Center)：研究提高部队等级的技术途径。与用金币购买升级物资不同的是，研究工作需要时间而且进展慢，但是其技术成果可以运用于所有的部队，而购买物资升级只能用于一种部队。另外，研究工作不需要金矿，它需要一个单位的移民和电力才能工作。

采矿站(Mining Station)：每个回合都会生产原料、油料和金矿，建筑物必须与采矿站连接在一起才能使用原料进行相应的生产。不过，如果没有仓库，剩余的物资就会丢失。

造船厂(Ship Yard)：用于制造潜艇、运输船、导弹巡洋舰等，每个回合需要三个单位的原料和一个发电机或者电站所产生的电力。

重型车辆厂(Heavy Vehicle Plant)：可以生产建造车、光电扫描车、火箭车、导弹车等装备。每个回合需要3个单位的原料和一个发电机或电站所产生的电力。

飞机制造厂(Air Unit Plant)：可以生产战斗机、运输机和对地攻击机，每个回合需要3个单位的原料和一个发电机或者电站所产生的电力。

(2)地面装备类：

勘探车(Surveyor)：勘探车是轻型水陆两栖车辆，装备有精密设备，可以探明地下矿藏和地雷。勘探车在水面和陆地的速度是一样的。

运兵车(Personnel Carrier)：用于运送步兵和渗透者的快速装甲车辆，也是水陆两栖车辆，它在水下移动速度缓慢。只有敌人的小型护卫舰能够发现在水下移动的装甲运兵车。

工程车(Engineer)：工程车也是水陆两栖车辆，用于修建小型设施和固定式武器装备的小型建造车。

建造车(Constructor)：建造车也是两栖类车辆，用于建造采矿站、工厂这样的大型设施。在建造期间，每个回合消耗2个单位的原料。

步兵(Infantry)：步兵是可以发现渗透者的人类战士，装备有轻型肩射式反坦克导弹发射器。

坦克(Tank)：属于重型战车，多部署在前线，以阻止敌人的部队接近我方防护性能弱的部队(如攻击车和火箭车部队)。

攻击车(Assault Gun)：是装备有远程高效能武器的轻型装甲车辆，是用于进攻的高效能武器，但比较脆弱。

移动式高炮(Mobile Anti Aircraft)：装备有快速加农炮的轻型快速战车，属于普通防御装备。由于它不能在前进中射击，所以通常是在战斗机赶走敌人的对地攻击机之后，再用移动式高炮保护那个地区。

火箭发射车(Rocket Launcher)：火箭发射车是轻型装甲车辆，其中程火箭可以攻击两个方格的目标，是攻击敌群和排雷的最佳武器。

渗透者(Infiltrator)：是受到过偷窃和电子战技术训练的突击队员，能够破坏和俘获敌

人的装备。除非他们在企图俘获敌人装备的时候出了错误，否则只有步兵和渗透者能够发现他们，而通常的车辆类装备也不能发现他们。

导弹发射车(Missle Crawler)：具有轻型装甲，比固定式导弹发射架的防护性能好。虽然造价较高，但机动性能很好。

布雷车(Mine Layer)：专门用于布设、探测和排除地雷的车辆。它能利用车载的原料制造地雷，也能把起出来的地雷转换为原料。但是它不能用于排除敌人的雷场，雷场要用火箭炮或炮火才能破坏。

光电扫描车(Scanner)：是移动的雷达站，比侦察车更慢更昂贵。但它的监视范围大，是用于像导弹发射车这类远程攻击装备的最佳手段。

补给车(Supply Truck)：用于给工程车和建造车供应原料，给战车补充弹药。

运金车(Gold Truck)：用于从一处采矿站向另一处采矿站运送金矿石。

油罐车(Fuel Truck)：运送油料。

推土机(Dulldozer)：清除建筑物废墟，并且可以从中选取原料。如果想利用废墟的地方修建设施，没有推土机可不行。

维修车(Repair Unit)：维修车可以快速维修损坏的设施及装备，设施损坏得越严重，维修车所消耗的材料也就越多。另外，军需库、飞机库和兵营也能进行维修工作。

(3)水面(两栖类)装备：

侦察车(Scout)：移动速度快，能够在攻击后及时逃离，但是装甲弱，攻击距离近。

小型护卫舰(Escort)：装备有雷达和防空武器的快速战船，是舰队的眼睛和防空设备。

鱼雷快艇(Corvette)：装备有鱼雷发射管和专用纳系统的快速战船。主要用途是反潜，也可以攻击水面装备。

潜艇(Submarine)：潜艇不会暴露自身，因而可以接近敌人发射鱼雷。在它潜行期间，只有鱼雷快艇能够发现它。在所有的武器装备中，只有潜艇、鱼雷快艇和对地攻击机能够攻击敌方的潜艇。

炮艇(Gunboat)：装备有高效能中射程加农炮的重型装甲战船，可以攻击任何水面船只和岸基设施。

导弹巡洋舰(Missile Cruiser)：装备有导弹发射器，其中度装甲、射程远、攻击力强的性能，使其成为强有力的攻击武器。

运输船(Sea Transport)：运输船可以运送 6 个单位的地面部队。虽然比运输机速度慢，但是由于其具有重型装甲，因而也比较容易存活。

货船(Cargo Ship)：货船用于给修建水面设施的工程车供应原料，给战船补充弹药。

布雷舰(Sea Mine Layer)：同布雷车。

(4)空中装备类：

战斗机(Fighter)：战斗机是打击敌机、保护地面目标的最好的武器，它使用数量有限的空对空导弹，快速而脆弱。与保护固定地区的防空武器相比，战斗机是保护移动装备的最佳手段。

对地攻击机(Ground Attack Plane)：对地攻击机装备有大量的空对地导弹，虽然造价昂

贵，但是物超所值。它的高速性能可以使其迅速接近目标阵实施攻击，只有战斗机和防空武器可以反击它。

运输机（Air Transport）：每架运输机可运输 3 个单位的地面部队。

预警飞机（AWAC）：主要用于发现敌人的防空设施，以免我方战机在攻击敌人防空系统的射程。

三、游戏心得

在游戏中键入以下字符可得到相应的秘技：

MAXAMMO：装满弹药；

MAXSPY：显示敌人位置；

MAXSTORAGE：给需要原材料的单位加满；

MAXSUPER：所选的单位升到 30 级；

MAXSURVEY：显示资源分布。

无悔的十字军战士

Crusader：No Remorse

一、游戏简介

又译为《铁血十字军Ⅰ》。是 Origin 公司用《创世纪Ⅷ》的引擎制作的一款动作游戏。游戏方式新颖、表现优异的图像和音响效果，刚一问世就吸引了广大的游戏玩家，并一举夺得了由《计算机游戏世界》、《计算机游戏战略＋》和《PC Games》这 3 本权威游戏杂志共同颁发的"年度动作游戏大奖"，堪称是 1996 年风头最劲的动作射击类游戏了。游戏容量 500 多 MB。有 10 多首音乐，大多是摇滚乐。采用 MCOD 方式播放。游戏中可以按 Ctrl＋M 选曲。游戏共有 16 关，由于选择难度不同可得到 7 个关，以下的攻略只写出这 7 个关。随着游戏过程会有 15 种武器出现，可用金钱购买新的武器。

游戏采取了第三人称视角。这种设计使得主人公可以作出许多传统动作游戏无法作出的战术动作，如侧滚、跳跃、转身扫射，使游戏者有更大空间自由发挥。游戏中可以见到的所有东西射击，并且可以看见目标被打得稀烂的景象，不同的东西被打坏后的样子都不一样，甚至同一类物品在不同的情况下被打坏后的样子都不一样。

游戏共有 16 个大关。

二、完全攻略

"沉默者"是世界经济共同体（WEC）精英骑警队中的一员。他原以为作为一个精英骑警，可以用自己手中的武器来保卫人民，维护世界的和平，但在一次执行任务的途中，受到自己一方的机器人的攻击，原来是因为他们知道的事情太多了，WEC 的老大要把他们杀掉灭口。他幸运地逃过机器人的攻击，从此认清了 WEC 黑暗的真面目，毅然决然地离开了骑警队，参加了抵抗组织，加入麦西斯将军的阵营，成为一名重武装的特种兵，一名要扫除一切恶

势力的十字军战士。

第一关(Mission 1)

由于以前在WEC所居的地位十分特殊,因此,来到反叛军中,一定要做出点成绩来,否则别人要说闲话的。第一项任务是爆破电厂连接器的任务。

通过传送点的传送来到工厂的一角,在工作人员按下警铃报警时,冲过去很快按下取消警铃。解决掉警卫后,来到右前方的走廊中,警铃又响了起来,墙壁冒出2挺机关枪,但很快就把它干掉了。打败小型机器人后,踏上升降板,来到上面一层。铁桥下面是化学毒液,又不小心引爆了黄色铁桶,一连串的爆炸将铁桥的结构炸得不成样子,闪过一块块掉落的铁板,打开尽头的大门。

解决掉警卫后,来到长长的房间里头,通过传送点来到不知名的角落。门外有感应器机关,可轻松跳过。房间正中会冒出丢手雷的机器人。关掉左上角的开关,得到桌子上的SG-A1散弹枪,然后跳上传送点回到原来的房间。

通过查阅电脑资料,发现一组通行密码(每次玩的时候都不相同),随手抄下。搭乘升降板来到楼下,发现冰焰挡住门口去路,找到开关把它关上。扳下墙上的开关关掉激光和力场。接下来的力场大门开关需要有蓝钥匙才能够打开,要回头走另一条路,跳过地雷,来到补充电力的机器前充电,恢复能量。查阅电脑的资料,发现可以控制机器人,于是利用它强大的武器进攻。来到电脑中心,利用其中的电脑得一组密码。打开墙上的保险箱(在警铃响时是打不开的),得到一把蓝钥匙。回到刚才的路,用这把蓝钥匙关掉力场大门。

经过喷射冰焰的房间来到铁桥上,打坏风扇,可避免被吹落到池中。找到开关关掉铁桥中央的火焰,来到一个有许多电力设备的房间。乘坐升降梯来到楼上,从桌上得到红钥匙。打掉6台设备后,乘升降梯来到楼上,用红钥匙打开开关,然后打开大门,这里有一台补充体力的机器,关掉一旁的开关,就可以进去补充体力。从电脑中得知另一组密码,用它打开开关,出现一条长廊,消灭里面的机器人,用开关关掉激光。

来到铁桥区,这时铁桥被炸毁,按下开关产生光桥,关掉桥上的激光通过。搜寻过两间大房间,见到WEC在这里卧底的科学家威玛,得到通往第三层的通行用的钥匙。

进入左边的走廊,从尽头的传送点传送到第三层的一个小房间。打掉小炮台,在前方的墙壁上找到被箱子遮掉一半的开关,按下后打开左边一道秘门,得到GL—303连发榴弹枪。乘升降板来到楼下,跳过挡道的两道激光,躲开或击毁墙上的传感器,来到第二层。

在第二层,击毁感应器,使电流板消失。关上三道火焰。经过铁桥来到长廊,关掉喷射火焰。解决守卫后,踏到浮板开关,进入小房间,用里头的电脑操纵机器人,消灭踏板上的守卫。踏板此时来回移动,打开光桥,很快跳上踏板,到对面小房间拿取一些物品。通过光桥后光桥逐渐消失。

踏上走廊尽头的升降板,在大房间里的电脑旁得到红钥匙,乘坐升降板打开尽头的开关。关掉走廊中两道反弹激光,按下开关使两旁墙壁降下,增加安全通过的时间,在一旁的柜子里得到一把钥匙。在走廊后部的柜子得到激光1.4发射器。乘电梯来到第三层。

跳过一排地雷,在大房间里乘升降板上楼,在电脑桌上找到一把绿钥匙,打开旁边的开关,关掉激光,按下激光后的开关,打开楼下的大门。消灭守卫,用电脑就可以打开外头的大

门,操作第四层的炮台。用开关关掉大门的力场,出大门乘电梯来到第四层。

下电梯,破坏走廊中的感应器,关掉地上的电流板,从守卫身上得到钥匙。离开走廊,向左来到大房间,取出定时炸弹炸掉房间中央的机器。完成了此次任务。回到走廊,原来有力场保护的大门已经开启。关掉地上的电流板,乘升降板上楼。在充满激光的房间里躲过炮台的攻击,关掉激光。用开关使左方墙壁消失,再关闭墙壁消失后出现的开关,出现一小房间。关掉小房间的激光。从电脑上得到密码,用密码打开锁住的大门,进门后用传送点回到基地。

第二关

此次任务是拯救反叛军同伴。经由传送点来到敌阵中,干掉守卫,用电脑和开关打开大门。小房间的电脑中有一台电脑可打开大门,另有一台可关闭大门的力场。在第一个小房间的桌上得到黄钥匙,破坏激光发射器,利用死角击毁炮台,按下开关关掉第三个大门的力场,用黄钥匙开另一扇门,在寝室桌上得到红钥匙,用红钥匙打开开关,走到走廊尽头,进入大房间。从桌上得到绿钥匙,用它打开开关,出现一条布满陷阱的走廊。破坏墙上的激光传感器,避开地上的地雷得用侧滚和跳跃穿越激光障碍,然后毁掉传感器,向左方挺进。击毁炮台,通过监视器发现这个房间对面还有一个房间。进入那个房间,用电脑关掉激光,再通过监视器关地面房间的力场,回到那面房间,朝发射器发射子弹,将子弹反弹到传感器,将剩下的激光关闭。

跳过电流板来到十字形的走廊,向右方走。通过小房间的监视器可看到大门有守卫走出,消灭他后进入房间。在桌上得到蓝钥匙,用这把钥匙打开开关,进入仓库。由角落小房间的开头操作机器人,通过监视器看到打开一道大门,守卫们从里头冲出。

经过走廊上的一场激战,通过传送点传送,破坏眼前的激光。房间里头有 4 个浮板开关,将它们一一压下,打开大门,里面有好几个爆炸铁桶。来到外头走廊,压下浮板开关,关掉激光通过电流板,右前方的电脑可关掉激光,打开大门。(这里激光后的传送点是陷阱,不要使用。)再毁掉传感器。

在踏上传送点前,接到基地的通话,得知一些注意事项。到达目的地,果然充满危险。通过激光和电流板,得到红钥匙。乘坐升降板上楼,通过移动的激光,用红钥匙打开大门,来到牢房。进门后来到另一房间,敌人升起炮台,杀死一些犯人。打开开关,消除敌人打开的力场,打开另一个开关,救到抵抗组织的一位人员。两人顺序踏上传送点,回到基地。

第三关

成功地完成两次任务后,基地的成员对他友善了一些。这次要找到 Phir 电脑,将里头有关机器人的原型计划下载,然后返回基地。

由传送点来到第三层,先破坏两处电力装置,使地面上的电流板消失,并关掉激光。按下开关打开大门,来到长廊,用浮板开关破坏掉 4 座激光传感器,往里得到黄钥匙。回到路口往上走,避开地雷,走进狭窄房间,在角落的桌上得到红钥匙。乘升降板上楼,得到医疗箱,穿过走廊来到另一房间,迅速从炮台面前冲过,踏上传送点。

传送后向右走,尽头就是原先已经来过的大门。再往左,经过设备,按下开关关闭电源,利用看台上的电脑打开输送带,跳上输送带,再跳下来。来到一个跳不上去的升降台,用子

弹使3个传感器变成蓝、蓝、红，让升降梯降下来，乘升降梯上楼。跳上踏板，将另外3个传感器变成蓝、红、蓝，踏板向左移动，得到红钥匙。蹲下，顺着输送带一层层来到最上关头。从左侧跳下输送带（这里有个传送点，是回到刚才拿到红钥匙的地方）。打开房门，用房间里的传送点传送到先前用3个传感器打开的大门里面。

用红钥匙打开大门，再按下开关，打开右方走道的大门。来到走廊尽头，启动房间另一头的传感器，踏板迎面移来，得到一把蓝钥匙。乘坐一旁的升降板下楼，乘另一个升降梯上楼，启动传感器，房间下方出现化学毒液池与光桥，进入大门，得到黄钥匙。

用黄钥匙打开大门，乘升降板来到第二层。左方有激光挡住去路，从右方走到最深的房间，得到红钥匙。用监视器关掉机关，按下开关，打开大门的力场，破坏所有电力装置。按下红钥匙开关，回到有激光挡住的道路，这时障碍已经消失，乘升降板来到长廊。踏中走廊一角的浮板开关，左方出现一扇隐藏大门，消灭机器人后上楼，看到机器人借由传送带一个个运送出来。破坏设备，打开物品箱取得物品，回到长廊。

躲过楼上掉下来的一个个铁桶，在经过输送带下方后，一旁的电池能源机器略为充电。按下墙上的开关，瞬时关掉激光，通过后激光又恢复了。前面又有3道激光，用开关移动反射器，将传感器调整成正确的颜色，关掉前两道激光，然后按下开关关掉第三道开关。穿过走廊，来到一个大房间。墙上有个传感器，但被力场挡住。按下开关转移力场的位置，打开大门。此时接到基地通话，得到一些信息后，走过铁桥，乘升降板来到中央有化学毒液的房间当中。

从左方通道走，得到黄钥匙。前方有4座炮台。在炮台后方用黄钥匙将挡路的激光关掉，迅速穿过枪林弹雨。破坏左方自动售机旁边隐藏的激光传感器。乘升降板来到楼上，破坏传感器，来到化学毒液池上方，乘升降板来到那一层。在走廊尽头得到红钥匙，破坏两组激光传感器。蹲下通过输送带，进入工厂内部，通过传送带走到最上面，得到红钥匙。通过下方输送带进入控制中心，按下开关，打开中央控制中心的大门。利用开关操作机器人，破坏各种设备，跳上中间传送带返回。炸掉电力设备，激光也随之消失。

乘下方输送带上方的升降板，从楼上电脑中得到密码，用黄钥匙打开大门。毁掉炮台，打开开关，来到外头走廊。将刚获得的密码输入开关，走到电脑前查询，找到许多机器人设计的资料，将这些资料传回基地。踏上传送点，返回基地。

第四关

为了顺利运送物资到达目的地，要想办法搞乱WEC。这次任务是炸掉SORC力场电脑装置。

从大房间的传送点处出发，破坏走廊一端墙上的激光。从左方进入工厂，干掉守卫，按下尽头的开关，关掉激光。启动对面的传感器，搭起光桥。注意不要踏到浮板开关。进入房间后用电脑操纵看台底下的机器人，破坏屋内的设备。

出了房间，按开关打开大门，从光桥上跳下去（转角处的传感器不要触动，否则走廊中央会起火。）用蓝钥匙启动传送点，来到一个封闭的区域。将里面的开关一一打开。

走到通道的底端，从左方楼梯上楼，前方尽头有好几条输送带，但现在无法通过。回头按下两个开关关掉冰焰，按下第三个开关改变输送带的方向，蹲下躲过障碍，得到红钥匙和

物品。改变输送带的方向,回到原地。

楼梯旁有个开关,按下后打开中间的门,踏上左方输送带,可打开一扇密门,得到许多物品。改变输送带方向,退出。

向最后一道楼梯走,前方小房间里头的唯一通道被大门的力场所阻挡,用红钥匙可通过。然后是3道反弹激光,抓住空隙通过后,用红钥匙消除两道激光。解决守卫后,用电脑关掉激光,按开关将升降板升起来。在右后方的一个角落里,轰掉障碍物可发现开关。由此打开一道密门,打掉墙上的传感器,进入房间。通过几个小房间,可得到RP—22两连发步枪。

走出小房间后,前方是座铁桥,启动传感器,踏板从另外一边移动过来。得到箱中的物品,再启动传感器,踏板会退回原处。往右方走廊,按下开关,乘升降板来到楼下,在刚才铁桥的下方找到一把钥匙,用它打开升降板前面的大门,发现补充体力的机器和一些物品箱。打开大门,按下墙上的3个开关,将隔壁的摄影机炸掉。乘电梯来到第二层。

前面是个很大的化学毒池。启动开关会启动激光,用另一个传感器可关掉。顺着铁桥来到尽头,启动对面的传感器后出现一座光桥,进入左方的房间。通过大门后得到红钥匙。走一段路后看到开关,按下后出现光桥,通过门口的升降板进入房间中,得到蓝钥匙,再用开关打开另一座光桥。

前方有个小铁桥。先回先前的传感器那边,按下房间里头的开关,使铁桥一端的激光消失,再用红钥匙打开开关,出现一座很长的铁桥,在尽头处用力一跳,来到铁桥上。这时守卫走向右方光桥到达对岸。按下开关,再打开光桥,到达对岸后再按下开关打开光桥,但上面有不断移动的电流板,中间有一小段中断。由光桥来到另一铁桥上,按下开关可接上断开的那部分。跳到水管上,沿着水管走到底,看到化学毒液池的一角有扇大门。乘升降板来到铁桥上,按下开关出现一座光桥,与以前的光桥相连。按下两处开关,水管一端的火焰不再喷出,这样可以打开里头的开关。走回水管的尽头,注意到水管里有毒液。走进水管,最里面的房间有补充体力和补充电力的机器,用监视器启动传送点双向传送的功能。乘电梯回到第三层。

乘升降板上楼,按下开关关掉横跨走廊的激光。来到长方形的房间。先从左方进门,从长廊末端玻璃的另一边的电脑得知密码。要小心地上的浮板开关,这些浮板开关会启动右方玻璃墙上的激光。绕过玻璃后可看到电脑,利用它可操作第四层的炮台,将设备摧毁。房间里有个传送点,由此可到走廊的一角。在转角的地方要小心电流板和浮板开关,在尽头可得到红钥匙,用它打开墙上的开关后,回到以前到过的一个房间。

用通行密码打开大门,再穿越房间来到升降板处,在楼上得到红钥匙,查看电脑后得到另一密码。用红钥匙打开大门,对着开关输入通行密码,出现光桥通往对面。拿起放在开关旁的红钥匙,按下开关关掉激光。再按下另一开关,将对面三组升降板的中央那组升起。虽然上方那组升降板没有升起,但可跳到另一边去。走廊墙上的3个并排的开关是控制那3组升降板的,按开关让上方那组升降板升起来,用红钥匙打开大门,最后来到一间办公室,在电脑中可得到通往第4层的通行密码。在开关上输入密码,可搭乘电梯来到第四层,第四层只有少许物品和多部监视器。

回到电脑处，搭乘升降板来到走廊当中，破坏掉打开激光的传感器。从守卫身上得到红钥匙，用红钥匙进入寝室，拿到另一把红钥匙，拿走一些物品。打开大门后，用翻滚动作翻过水管。沿着走廊走到底，进入大门，发现这里为电脑终端中心，利用电脑打开大门，外头有传送点。用电脑取得进入力场装置房间的通行密码，跳上房间左上角的另一个传送点，消灭走廊外头的机器人，输入刚才在电脑上得到的密码，终于来到力场装置的所在，取出携带的定时炸弹，炸毁力场装置，引发连锁爆炸。

这时基地人员说可通过第四层的传送点回到基地，于是，踏上走廊一角的传送点走到走廊外头，破坏房间里的炮台，进入左侧房间，踏上传送点回到基地。

第五关

为了阻止WEC组织势力的扩张，这次要进入科学基地当中找寻MELP电脑，窃取里头有关密码晶片计划的详细资料。

从传送点出发，消灭多名守卫，左前方的大门自动打开，得到里面的物品，并补充一下电池能源。穿过激光，在走廊中用开关使左前方的升降板降下，来到楼上后，按下铁栏杆上的开关，使对面的升降板也降下来。破坏角落的传感器，按下第三个开关打开门。往右侧走廊尽头走去，这里有个坏了的升降板。返回，前方的大门需要有红钥匙才能打开。踏上一旁的升降板，在电脑边找到红钥匙，打开门。

在走廊的一端启动传感器，使旁边的力场大门随即消失，里头有把绿钥匙及体力补充机器。用绿钥匙打开旁边的大门，从一旁的升降板上楼。楼上是些电力设备，消灭守卫，在尽头一角踩到浮板开关，使转角的大门打开。按下开关打开原本有力场阻挡的大门。顺着铁桥来到尽头，这里有座可补充电池能量的机器。返回，乘升降梯下楼。升降板旁边的柜子后面有个开关，可用来开门，得到物品箱，然后乘电梯到第二层。

第二层右方在水管后有两个升降板。乘右边的升降板上楼，用开关打开大门，用里头的开关关掉激光，乘升降板来到水管另一边。左侧走廊中布有移动的电流板，用墙上的传感器关掉电流板。走到走廊尽头，左侧楼上有红钥匙，但上不去。乘升降板来到另一边的楼上，消灭守卫，打开门。这里如果踩上浮动开关会启动左前方墙壁上的激光。从走廊一角的桌子上得到蓝钥匙，乘电梯再上楼。

打开电梯左方的大门，在房间一角得到红钥匙，扳动开关可打开一道密门，用监视器关掉大门的力场，再用蓝钥匙打开门。右前方的升降板上原来有故障的升降板现在已经恢复正常，乘这台升降板，进门用钥匙打开里面的门，然后乘电梯来到第三层。

转过走廊，前方有冰焰挡住去路，按下开关打开密门，门里可关掉这道冰焰。启动传感器打开前面的大门。见到小化学毒液池。破坏右方墙壁上武器装置，从浮板开关跳到踏板上，打开开关，出现光桥。走过光桥，打开开关。来到走廊尽头，乘升降板下楼，得到物品和红钥匙，还可补充电池能源。返回，用红钥匙开门，进门后先破坏两个传感器，再进下一道门。穿过电气装置中间，炸掉一旁边的箱子，打开露出来的开关，使电流板消失。由铁桥来到通往一层的电梯边。乘升降板下楼，在走廊一角得到蓝钥匙，用它打开电梯下楼。

出电梯，在化学毒液池上有座铁桥。乘升降梯下楼，在电梯旁拿到红钥匙。乘电梯来到第三层。消灭守卫和武器装置后来到走廊上面。关掉激光，在左方柜子上捡到黄钥匙，消灭

冲出来的机器人，踏上浮动开关，打开密门，得到物品补给。用黄钥匙乘电梯到第四层，消灭守卫。在房间一角摆有坏掉的电脑零件架上得到绿钥匙，从电脑上得到密码，打开保险箱。开门，通过两个小房间，用绿钥匙再打开大门。经由这个大房间，乘升降板上楼，破坏铁栏杆上方的传感器，进入尽头的大门。走到转角处，科学家威玛打开了电梯门，给了一把红钥匙。用它来到最后一层。

消灭守卫，在电梯旁的电脑桌上得到绿钥匙，用它打开尽头的大门。转过走廊，启动墙上的传感器，出现一道密门。进门后用监视器发现一道有力场保护的大门，目前还无法打开。在柜子上头找到蓝钥匙，返回用蓝钥匙开门，在房间里得到 SG—A1 散弹枪。先破坏两个传感器，跨过栏杆，得到红钥匙。

用红钥匙打开门后，消灭守卫，在电脑边得到蓝钥匙。乘升降板来到楼下，再用蓝钥匙打开那个从监视器里看到的门。破坏传感器，由传送点来到一个大房间。

从水管底下翻滚出来，乘升降板来到楼上，分别在两台电脑边得到红钥匙和黄钥匙，在角落找到藏有密码晶片的机器，顺利地将计划内容传送回基地。乘升降板来到楼下，用黄钥匙开门。先前有力场的大门的力场已经消失。消灭挡路的守卫，由传送点返回基地。

第六关

为了能够掌握 WEC 的最新情报，要将史尼尔参议员抓回基地，以便从中得到有用的资料。

由传送点来到 WEC 的办公大楼，消灭守卫后，避开激光，进入大门。消灭门里的守卫，再进入这扇门，从箱子上得到绿钥匙，打开第三道门。在玻璃的桌子上得到把蓝钥匙，跳过浮动开关，以免触动激光。再往左方走，避过反弹激光。破坏掉左方墙壁上的传感器，否则会启动两道激光。

来到一间个人办公室，得到红钥匙，用从电脑上得到的密码打开保险箱，用红钥匙打开两道门。消灭守卫后，在电脑上查到密码，输入旁边的开关，启动传送点的传送功能。传送点旁有台补充体力的机器。右前方的房间物品箱中有把 EM—4 电浆枪，破坏掉传感器，来到另一个房间，这里有几道玻璃。消灭守卫后，在角落里得到黄钥匙。

跳过浮板开关，来到一处有反射器的房间。左侧的门有力场挡住，用反射器反射，打开前方的大门，得到 PA—21 激光枪，房间右前方那 3 个传感器的颜色要变成红、蓝、红，可使大门前的力场消失。按下走廊一角的开关，打开一道密门，用黄钥匙打开里面的物品箱，用黄钥匙打开门，得到红钥匙，并从电脑上得到密码，输入到开关中，启动一旁的传送点的传送功能。

在右前方的桌子上得到一把蓝钥匙，再查看电脑得到密码，用它打开一旁传送点的传送功能。用监视器控制机器人开路。来到走廊，用蓝钥匙开门，又从电脑上得到另一组密码。用红钥匙开门，眼前出现一个传送点，输入密码后，启动传送点的传送功能。来到会议中心，消灭里面的守卫，往前来到休息室，在一把躺椅旁边得到一把蓝钥匙。回头来到被力场保护的大门边，用蓝钥匙开门，将角落放置机器人的设备毁坏。

沿着左侧走廊走，来到一处电脑中心。在房间的一角得到绿钥匙，返回用它打开大门。房间里的传送点没有用处，在其中一个小房间里发现蓝钥匙，用它开门。这个大房间隔成许

多小房间，在最里头的那间房间里找到红钥匙，用它打开大门。利用门里的传送点到第二层。

解决守卫后，在电脑中得到一组密码。破坏传感器，躲过移动电流板，来到走廊尽头，用密码打开门，进去拿到红钥匙，用它打开走廊另一头的大门。经过两个房间，打开大门，见到史尼尔参议员，将他从传送点带回基地接受询问。

第七关

据可靠的消息，WEC组织正在制造神经毒气，这次任务是深入储存槽所在的工厂，加以引爆。

从传送点出发，消灭守卫，在桌上得到红钥匙，小心避过反弹激光。两个大门都有力场保护，无法进入，只能继续前进。十字型的走廊里头到处都是移动电流板，由于没有办法关掉，只能躲避着前进。通过后，消灭守卫和机器人，在右侧走廊得到绿钥匙，用它开门。进入后是个小房间，里面的开关是关掉走廊里激光的唯一方法，消灭从密门里涌出的机器人，得到物品箱。

破坏右方墙壁上的激光，然后引爆地雷，要小心转角处的一个会发射火箭的机器人。按下左侧墙壁上的开关，打开升降板前面的大门。这是一间充满激光束的房间。左上角有补充体力的机器。

乘升降板上楼，消灭守卫，沿楼梯下楼。走过长廊。乘升降板上楼，在铁桥旁的墙壁找到开关，用它关掉激光。跳上传送点，来到一层。消灭守卫后，破坏掉传感器，在另一边走廊的墙上看到3个开关。关掉激光，打开大门。经过一个小房间，来到一个长形的房间，消灭从两个打开的门里冲出来的守卫。

穿越一长廊，乘升降板上楼。走过化学毒液池，得到绿钥匙。返回后用绿钥匙开门，按下里面的开关，打开隐藏的大门，用墙上的开关关掉激光。过了一条长廊，按下开关关掉激光，并且破坏传感器后走上楼梯，楼上右方的尽头有扇大门，但暂时无法打开。先破坏传感器。左边的大门也锁着，最后引爆地雷，启动传感器关掉移动电流板。

在击毁炮台后，按下开关，出现光桥，消灭守卫与摄影机。这里是工厂的控制中心之一。从走廊桌上得到黄钥匙。用开头打开通往楼梯的光桥，两道楼梯间有个监视器，是用来控制机器人的，用它毁掉几个液态金属人。沿着楼梯下楼，察看监视器后原本紧闭的大门被打开，然后乘升降板，踏上输送带，再抓准时间往对面一跳，得到蓝钥匙。从光桥回到左方走廊，原先的激光也消失不见，得到物品后，打开大门，回到先前那条走廊上。

用蓝钥匙打开门，乘升降板下楼，轰掉中央那个会丢雷的机器，再用黄钥匙打开门，拿起一旁的红钥匙后踏上传送点，回到原处。按下传送点旁边的开关，关掉激光，出来后击毁走廊的武器装置，用红钥匙打开楼梯顶端的大门。向右侧走，小心避开地上的板开关，踩到会出现电流板。乘升降板下楼，跳过两道化学毒液池，破坏掉地雷后，得到红钥匙，打开墙上的开关后出现光桥，从桥上返回。

回到大门左方的走廊，用红钥匙打开另一扇门，外头是弯曲的铁桥，既要小心不要落入下面的化学毒液池，又要消灭前面发射火箭的敌人。先破坏掉走廊上的传感器。走过走廊，用开关关掉激光，引爆尽头的一堆地雷，启动传感器打开光桥。乘右方升降板下楼，击毁光

桥底下的电力装置。爆炸启动了传感器，打开了一旁隐藏的门，先在楼下一角拿到黄钥匙，然后乘左方的升降板得到红钥匙，按开关关掉激光。外头是化学毒液池，只有铁桥上可容身，击毁武器装置，过桥后关掉激光，传感器打开的通道里机关也不少，要破坏掉传感器。

穿过反弹激光，启动传感器关掉反弹激光，使用蓝钥匙打开大门，用里面的开关打开另一道大门。从走廊一角的电脑得到通行密码，用红钥匙将激光关掉，乘升降板下，避过反弹激光，击毁武器装置和火箭发射手，来到长桥前。

在右前方角落有台监视器，用来操纵楼下的机器人扫清敌人。这次行动的目标的储存槽就在这里。下楼，用热熔炸弹装在储存槽旁边。这时原来关闭的一个门打了开来。迅速从铁桥下通过，打开大门后跳上传送点，回到基地。

三、游戏心得

游戏中键入密码得到的秘技

在游戏中键入"JASSICA16"，按 Enter 键，则可在游戏中使用以下秘技：

Ctrl + F10：启动无敌模式；

Ctrl + L：显示坐标；

Ctrl + V：显示游戏版本；

F10：补充各种装备和武器；

H：打开 HACKER MOVE

启动文件加参数所得到的秘技

游戏在 DOS 下起动时加上以下参数也可使用一些秘技：

- DEBUG　　进入调试模式(Debug Mode)；

- SKILL ?　　设定技能为?

- WARP ?　　直接进入第? 关。

存档文件修改

RP - 22 微型冲锋枪：

　　子弹数：SECT 0222 的 DISP 0374；

　　弹匣数：SECT 0211 的 DISP 0096。

RP - 22 冲锋枪：

　　子弹数：SECT 0208 的 DISP 0248；

　　弹匣数：SECT 0211 的 DISP 0096。

SG - A1 散弹枪：

　　子弹数：SECT 0222 的 DISP 0372；

　　弹匣数：SECT 0208 的 DISP 0086。

BA - 41 突击步枪：

　　子弹数：SECT 0222 的 DISP 0370；

　　弹匣数：SECT 0229 的 DISP 0334。

GL - 303 枪榴弹：

　　子弹数：SECT 0207 的 DISP 0476；

弹匣数：SECT 0221 的 DISP 0038。

AR－7 增强型枪榴弹：

子弹数：SECT 0224 的 DISP 0026；

弹匣数：SECT 0224 的 DISP 0382。

其他物品的地址：

药箱(Medical Kit)：SECT 0222 的 DISP 0376

蜘蛛炸弹(Spider Bomb)：SECT 0220 的 DISP 0158

地雷(Land Mine)：SECT 0228 的 DISP 0006

能量块(Energy Cube)：SECT 0229 的 DISP 0338

信用卡(Credit)：SECT 0227 的 DISP 0442

子弹增加法

当枪里子弹快用完时，用 Ctrl + D 丢弃该武器，再用 S 键拾起，子弹又满了。

无悔的十字军战士Ⅱ之义无反顾

Crusader：No Regret

一、游戏简介

Origin 公司继《无悔的十字军战士》获得好评后，很快又推出了它的续作。二代根据玩家对一代提出的大量建议，在保持一代优点的基础上做了大量改进。在保持了画面流畅度，且并未提高机器需求的前提下，游戏提供了两倍于前作的画面。其中健康补给台及能量补给台比一代变得大了许多、威风了许多，警报器也不再只是那灰溜溜的一种了，增加了电子照相机、电子摄像机等。画面漂亮了不少，一代中画面风格变化不大的缺点在这里也有了较大改进，在全部 10 个任务中不同的地方，可以明显感受到迥然不同的装饰风格：在宇宙飞船中，可以看到四处遍布的仪表和舷窗；在 Di－cor 矿中，周围堆放着许多的矿石和采矿车，地上还倒着因受矿石辐射而死的矿工尸体；在 WEC 的豪华办公楼中，地上满是高级家具和办公器材，墙上则贴满了名人字画。不同的场面让你总能保持着新鲜感。真人出演的过场动画是游戏的一大特色，对交代剧情有着十分重要的作用。二代中除了增加动画数量以外，还将全部动画增强到 16 位真彩色，不过也对显示卡速度提出更高的要求。游戏的音乐和音效也变成了 16 位的环绕立体声。

二、完全攻略

在Ⅱ代中，WEC 已将自己的势力发展到了月球。在月球上发现了大量的 Di-cor 矿。这种矿物可以维持 WEC 统治地球的全部花费，因此立即成为他们疯狂攫取的目标。虽然这种矿物的强放射性会对矿工的生命造成致命威胁，但 WEC 依然强迫大量的矿工登上月球去开采这种矿物。凭着 Di-cor 的支持，WEC 在地球的统治更加巩固，他们也就更加肆无忌惮，更加残忍地奴役人民。"沉默者"愤怒了，他潜入 WEC 的工厂、宇宙飞船、空间站、监狱

以及其他设施，破坏、暗杀、窃取情报、营救俘虏、传播计算机病毒……他试图以自己的行动来动摇甚至推翻 WEC 的统治。

游戏中共有 15 种高科技敌人，绝大部分是一代所没有的。其中 9 种是伺服机器人及其他各种机械装置，还有不计其数的炮塔、速射机枪、激光防卫器等难对付的东西。一代中的敌人虽然凶狠，但智力却不太高，只是会向你开枪而已。二代中敌人的智商有了大幅度的提高，他们会边快速打滚边向你开枪，也会躲在墙角等你走近时突然蹦出来射击，甚至会释放蜘蛛炸弹，还会做各种动作来躲避攻击，而不是像一代那样只会傻等着挨炸。就像是和一些真正的战士作战，而不是在打一堆活靶子，这使得游戏更加真实。

敌人强大了，但游戏在原有动作的基础上，又增加了前冲、下蹲时向各个方向迅速移动等数个动作，使动作总数达到了 21 种，可以充分组合运用这 21 种动作以达到各种战术目的：突袭、躲避、攻击后闪躲等等，就像一个真正的特种兵可以做到的那样。另外，在武器系统上也有较大的增强，武器总数达到 12 种，除此之外还有 7 种攻击型装备，可用各种各样的方法打击敌人。而且，不同武器的攻击效果迥然不同，每一种武器都会制造出独一无二的死亡方式，如熔化、烤焦、蒸发、溶解、炸烂、结冰、支离破碎、身上冒着火一边尖叫一边狂奔，做得十分细腻。

战斗注意事项

游戏中的许多炮塔和警报器都有能量罩保护，刀枪不入（向它们射击时，会闪蓝色的电火花），必须先打掉为能量罩提供电能的电瓶（一般都在附近）或用闸刀开关切断电源，这时，目标上会闪过一道红色的电火花表示能量罩已经除去了。在进入一些地区的时候，会有女声提示："现在已进入高辐射地区，请注意安全！"此时必须赶紧打掉附近的大小电瓶，否则生命力会迅速下降。不要踏到画有 WEC 标志的地板上，常常会有隐藏在墙内的秘密武器在这时候突然向你射击，如果非走不可的话，也要迅速跑过去或滚过去。游戏中的激光眼很多，走路时要注意观察，它有可能出现在各种物品上、各种高度上。如果不预先清除，一旦被它照到，就会招来大批难对付的机器人。这次许多电子门和密码锁的开启变得不那么容易，多动动脑筋，多看看。有时钥匙放在某个地方，只露出一个小角，必须仔细观察才能发现。觉得什么地方可疑，不妨炸开来看一看，没准后面藏着一道门。而且，许多圈套和难题的解决方法不止一种，多试试几种方法。一扇门如果想尽办法也打不开的话，也许可以直接用炮轰开。蜘蛛雷一定要节约使用，有些地方是枪打不到的，必须靠蜘蛛雷来完成任务，所以平时尽量不要使用。不要吝惜弹药，在敌人较多的时候应该换用榴弹发射器、火箭发射器等高杀伤力武器来解决问题。在执行任务时，常会有同伴跟你联络，每当听到"嘟嘟"响声的时候，要立即察看个人通讯仪，并仔细听清楚同伴跟你说的话，这都是过关的关键。另外，在每一关中都会有隐藏着的秘密房屋，有的里面有好武器，有的里面则有别的东西。

武器

下面是游戏中提供的 12 种单兵作战武器。

弹药消耗型武器

（1）RP－32"和平主义者"自动突击步枪（快捷键：1）。

满弹重：2.4 公斤，有效射程 75 米（点射）、25 米（连发）。射速为 10 发/秒。这是所有

WEC 军事武力的标准步兵武器。可以加装光学或电子瞄准镜，使 RP－32 的有效射程增至 200 米。它以完全符合弹道学标准的硬塑胶制成，并使用摩擦力极小的 0。

(2)SG－A1"追随者"霰弹枪(快捷键:2)。

满弹重:3.4 公斤，有效射程 20 米，射速为 2 发/秒。SG－A1 使用 12 发的弹匣，发射重 13 克会散开的子弹。较低的射速和较弱的火力使得它在作战中已显得有些力不从心。但是用来摧毁电瓶、清除地雷和激光眼什么的，倒是一件趁手的武器。

(3)AC－88"死神"精英防暴枪(快捷键:3)。

满弹重:3.25 公斤，有效射程 20 米，射速:6 发/秒。AC－88 是 SG－A1 的改进型，凭着设计精良的自动机构，它拥有三倍于 SG－A1 的射速，是 WEC 武器之中最具毁灭性杀伤力的一种，对任何类型的敌人都可应付自如。

(4)AR－7"热浪"火箭发射器(快捷键:0)。

满弹重:3.25 公斤，有效射程为 1200 米，射速:6 发/秒。AR－7 发射的是一种低能耗的火箭，火箭于发射后立即分解并释放出三发子火箭。子火箭与发射点成 45 度角，呈扇面状散开，其威力可想而知。母火箭长 9 厘米，直径 6.3 厘米，一个弹匣可以装 8 枚火箭。这种试验型的武器不仅适用于一般用途，更可以用来反狙击、突围及侦察后开火。

(5)GL－303 榴弹发射器(快捷键:－)。

满弹重:4 公斤，有效射程 50 米，射速为 1 发/秒。GL－303 是每个 WEC 火力小组都必须配备的班组制式武器，还广泛地被警察和反恐怖组织使用，主要用于火力压制及障碍清除。它发射的 9.2 厘米流线型榴弹具有爆破及燃烧的双重效能，一个弹匣可装弹 10 发。

(6)BK－16 冷冻枪(快捷键:7)。

满弹重:6.7 公斤，有效射程 30 米，射速为 3 发/秒。这是有史以来最先进的科技性武器之一。BK－16 会射出低速 12 厘米子弹，当它撞击目标后，会制造出一个"场"抑制场内所有分子的运动，并按照目标物外形将其紧紧地"一致化"。这模拟了一个类似于暴露在绝对零度下的"冰冻"环境，人类处于这种环境之下将被立即冻死，并且他们的皮肉变得相当的易碎。伺服机器人通常可以忍受这强大的场，然而它们的电路和水压系统却会发生无法修复的损坏。BK－16 使用十发的弹匣。

(7)LNR－81 射线步枪(快捷键:9)。

满弹重:6.4 公斤，有效射程 33 米，射速为 4 发/秒。所用的子弹是高密度、大范围作用的化学制剂，可以破坏复杂的有机分子键，使人类皮肉产生毁灭性的破坏，将一个人在几秒钟内变成一小坨半流状物质。这种子弹对机械目标同样有效，因为它可以使金属或合成材料迅速发生裂解。

能量消耗型武器

(1)PA－31"判官"激光枪(快捷键:4)。

满弹重:2.22 公斤，有效射程 50 米，射速 5 发/秒。耗能:45 能量单位/发。WEC 的步兵班中会有一人被称为"闪电杖"，并配备这种武器。除此之外，WEC 还有一支名为"闪电组"的特殊武装，该组中成员全部以 PA－31 为标准装备。这个"闪电组"常被用在反装甲、强攻重武装的敌人阵地及特殊任务上。这种武器对付机器人以及步行武装平台非常有效，

它会射出五颜六色的单发脉冲激光。

(2)PL－1"联盟"电击步枪(快捷键:5)。

满弹重:3.7公斤,有效射程为40米,射速为12发/秒,每发耗能80能量单位,是WEC唯一的电击系武器。被击中的人类分解为细小的碳化颗粒,而且它的燃烧能力也对交通工具及伺服机器人相当的有效。PL－1通常被用在军事突击队作战及特警队。

(3)EM－4"旋风"电磁脉冲步枪(快捷键:6)。

满弹重:4.4公斤,有效射程150米,射速为3发/秒,每发耗能200能量单位。原本是设计用来打击伺服机器人的,不过后来发现它对人也同样有效。它射出集束电磁脉冲,阻断所有标准伺服机器人的导航结构,暂时剥夺它们的攻击能力。对人类而言,电磁攻击能够立刻燃烧任何未受保护的目标,并将其蒸发掉。

(4)UV－9紫外线步枪(快捷键:＋)。

满弹重:5.7公斤,有效射程50米,射速15发/秒,每发耗能210能量单位。仍在发展阶段的UV－9可产生并发射集束紫外线能量。这能量对冲击到的任何物质有完全的燃烧效果,可以致命地烧灼无护甲的人类目标的皮肤及器官。在过去,这类武器的试验都由试验性重武器单位控制着。

(5)XP－5微波发射器(快捷键:8)。

满弹重:5.9公斤,有效射程:25米,射速每秒5发。每发耗能140能量单位。这种微波发射器可发射出强烈的窄幅聚焦微波脉冲,能量强到足够熔解未受保护的人类目标。由于它可以瓦解绝大部分机器人内部的电磁机构,所以这种武器对机械目标也同样有效。

二代中新增加几种物品,能达到正规武器达不到效果。

高爆炸弹:爆炸力强劲,引爆时躲远点才是。

自动蜘蛛雷:会自动寻找附近的敌人,把他炸死。

地雷探测器:自动引爆附近的地雷。

红外线探测器:探测周围的激光眼和地雷。

数据侦测仪:强行打开密码锁和密门。

干扰仪:干扰附近伺服机器人的控制系统。

防护罩:使"沉默者"免受辐射伤害。

三、游戏心得

同时使用命令行参数－warp X(X为1－?)及－egg 250启动游戏,则游戏开始时会处在一间充满武器和物品的房间,拿取物品后踏上传送站即开始游戏。

游戏中键入密码得到的秘技

游戏中键入"LOOSECANON16"按下Enter键开启作弊模式,按以下键可得到相应的秘技:

Ctrl＋F7:可显示各种栅格;

Ctrl＋F10:启动无敌模式;

Ctrl＋V:显示游戏版本;

F10:补充各种装备和武器;

F:显示物体框架;

H:打开 HACKER MOVE;

Shift + ↑:通过了望台控制枪塔时,按此组合键可让其爆炸。

启动文件加参数所得到的秘技

游戏在 DOS 下起动时加上以下参数也可使用一些秘技:

- DEBUG:进入调试模式(Debug Mode);

- DEMO:循环播映片头;

- SKILL ?:设定技能为?;

- WARP ?:直接进入第? 关。

游戏中键入第一代密码得到的秘技

游戏中键入第一代密码"JASSICA16"会进入杀人地狱。

辛巴达幻境奇航

Sinbad in the Lost Land

一、游戏简介

这是一款冒险游戏,将妇孺皆知的神话故事又演绎了一下。

二、完全攻略

故事发生在亚特斯浮岛上。50 年前的坏黑猫穿过时空隧道来到现实世界,用幻灭水晶打开了被三圣者封印的魔法书,使巫师的恶毒法力恢复了。巫师施法将辛巴达爷儿俩带入了异次元世界,并用魔法把三圣者隔离开,还偷走了"平衡之心",企图藉此控制沙之岛、梦之岛、光之岛和森林之岛 4 个岛屿和岛上的居民。

沙之岛

辛巴达从沙土中爬出来后,在角落中找到了爷爷的拐杖和佛珠,但没有看到爷爷在哪里。这时他想起贤人留下的咒语:"si nian ni gai lin",念罢咒语,爷爷的拐杖迎风浮起,向东方飘去。辛巴达按照拐杖的指引走到牛头寺,先到左边的柜台里拿了根木棍,再回到庙门,将佛珠挂在牛头上膜拜,没想到救了一只被禁锢的小精灵。

辛巴达继续边走边找,来到一片荒地,发现一只摇尾示威的大毒蝎子。小心离开大蝎子,先去和四周的椰子树和仙人掌交谈,闲聊仅仅是为了解闷,因为直觉告诉辛巴达,沙之岛上危机四伏,植物说人话更是有鬼。等大蝎子钻进沙土,辛巴上前捡起地上的绿宝石。

往右来到一排栅栏前,从沙土中钻出无数大虫拦住了辛巴达。机智的辛巴达利用四周的地形,踏着跳板,挥舞木棒干掉大虫,来到右面的开关前,栅栏门打开,进入巴格达城。

进城后,辛巴达来到右边的杂货铺,从店主那里得知三圣者之一的勇气圣者被巫师诅咒后关在牢房里,临走前从花圃里得到黄宝石。在古董店里,店主见到辛巴达身上的项链,便送给他一个八音盒。在古董店门外,辛巴达打开八音盒,从里面放出一个小精灵。用八音盒

与陶瓷店里的老板换到牢房钥匙后，赶到牢房，救出勇气圣者，由于圣者受到巫师的诅咒，变得神情恍惚，一出监狱就径直往家走，辛巴达一直跟到他家。圣者让辛巴达先弄来一瓶水，接过圣者递过来的瓶子，从花瓶里得到一颗黄玉。

走出城门，沿右边的城墙转下去，辛巴达用瓶子在城墙上抓住一只大蜘蛛；往前走碰巧遇见了船主、船长和水手，与他们交谈，得知，要离开这个孤岛只能靠他们的商船。回头往左走，在湖边捡到金币和铜镜。然后回到有大蝎子的地方，把蜘蛛扔到蝎子身上，小精灵出来将大蝎子引入沙河淹死了。

辛巴达捡到红宝石和金币后，往右，又捡到一块宝石，向北来到幻之狱。先捡起地上的水罐，再把铜镜挂在右面的石柱上，等到从尖塔射下一道红光后，轻点一下镜子上的红点，打开了幻之狱的大门，在里面找到一把钥匙。走过石化鸡，来到圣塔前，拨动一下门右侧的开关，打开了通往地下室的角门。在地下室中，辛巴达将路上捡到的6块宝石放在控制台上，按动两次按钮得到了绿水，用水罐装上绿水，浇在石化鸡身上解除石化咒语，还原后的鸡告诉辛巴达解救勇气圣者的方法。辛巴达用幻之狱的钥匙打开圣塔，把水罐交给小精灵，小精灵取来圣水交给了辛巴达。把圣水交给勇气圣者后，他终于恢复了正常，随即告诉辛巴达解救诸岛的办法，并送给他金币、手札和结盟杯。在码头找到船主给他一枚金币，再到船坞买张船票，乘船离开了沙之岛。

森林之岛

下船后走进酒吧，辛巴达告诉酒保他是圣者的使者，并出示了勇气手札。酒保给了他一杯凉水。离开酒吧后，遇到一名想喝热水的旅行者，于是，他折断一根树枝往前去找火，经过一座要塞来到火山口，一只火犀牛窜出来，好在那牛并无恶意。辛巴达在火山口将凉水烫热后，再把小树枝点燃，然后急忙去找旅行者。把热水给旅行者灌下，得到一枚进入矮人族的蛇形戒指。

辛巴达来到要塞右侧的树林，将蛇形戒指放在地上，眼前立时出现了一个大黑洞。他刚想摘个香蕉，突然一头野猪冲过来，收脚不及，一头栽进了大黑洞。洞中的野猪开口求饶，好心的辛巴达便收起蛇形戒指将它放了。辛巴达摘了3只香蕉，向前走来到猴山脚下。先用一根香蕉唤回小精灵，再使用两次香蕉抓到了一只飞猴。辛巴达紧紧抓住飞猴的尾巴一阵飞奔到达了山顶。

在山顶洞里，辛巴达用燃烧的树枝拨动右边石像手上的金蛋，守护金蛋的猫人把他从洞里赶了出来。在洞口，辛巴达拾起飞猴吃剩的香蕉皮，再进入洞中，把香蕉皮放在猫人的来路上，再用火树枝去取金蛋。当那笨猫冲过来时一跤摔飞了眼镜，变成了瞎猫，畏缩在角落里瑟瑟发抖，胡言乱语，竟将挑拨狮虎两国不合的事全部抖落出来。接着，辛巴达进到左边的冰洞，将一根冰柱打断收了起来。再进入右边的山洞，把金蛋放回金鹰巢里，金鹰为了表示感谢，愿意载辛巴达到任何地方。于是辛巴达拣起一根金鹰羽毛，坐上金鹰回到火山，把冰柱交给火犀牛。结果火犀牛变化成人形，他送给辛巴达一枚可以解冻生命之泉的火石。坐上金鹰回到山顶的冰洞，将火石投入生命之泉，从里面得到了传国玉玺。然后赶回要塞，用玉玺作通行证进入城里，见到虎王，将玉玺和结盟杯交给他，化解了狮虎两国的误会，同时也唤醒了水戒指。

辛巴达向虎王要来巨蛇之牙后，带着水戒指回到猴山的山顶洞。在洞中，辛巴达将水戒指戴在石像的手上，仁慈圣者被救活了。辛巴达把勇气圣者的手札交她后，仁慈圣者告诉辛巴达下一步该怎么做。听完后，勇敢的辛巴达跨上金鹰又出发了。

梦之岛

刚刚踏上梦之岛，就被一个女妖拦住，与她交谈后，得知要想见到镜女王，必须先答对三个问题。无奈，把纸片放进适当的位置开启了一道房门。辛巴达把左边房中的小鸟放生后，收起鸟笼跑进右边的洞里。仔细观察一下雕像，把小鸟送来的宝石放进去，连通了一座彩虹桥。来到对岸的圣殿，辛巴达用仙女之杖点亮4盏圣灯，解开保护希望之镜的机关，拿走了希望之镜。

离开迷宫城堡，在一条小溪旁用玻璃空瓶装满水，再回到城堡里的花园，将泉水倒进花圃中，解救出干渴的花精灵，得到了生命花的答案和一包花梦粉。临走时摘下右侧几株闪光的花束，回到放小鸟的房间，将花束插进花瓶，被困的镜女王在镜中显身了，她告诉辛巴达解救她的方法。辛巴达拿着刚刚盛开的生命花，返回起点去找女妖，把3个问题的答案告诉她，救出了镜女王，并得到光明之水和神镜。之后，女王施法将辛巴达送到光之岛。

光之岛

穿过时空隧道来到萤光村，这里住着一群怪人，他们的食物竟然是大青虫。从墙上拿了根绳子，辛巴达继续向右走，将光明之水撒在自己身上进入一条黑暗之路。路上发现一个大黑洞，里面似乎有小孩的呼救声。辛巴达将绳子绑在树上很顺利地救出一个小孩。捡起一根树枝，跟着小孩来到光明村，和村长寒暄了几句。辛巴达把树枝在篝火上点燃后，向地热谷进发。

来到地热谷，从一位胖叔那里获悉智慧圣者被关在洞中。辛巴达用铲子从小土堆上挖出4条大青虫，回到萤光村，把大青虫分给村民，最后和一个戴红帽子的村民聊起来，并用铁铲和他交换光明之剑。在地热谷用光明之剑和胖叔换得伏龙石板，上面记有火魔龙的真名。进入地热洞后，果然碰上了火魔龙，辛巴达急忙念出它的真名，火魔龙一听就睡着了。辛巴达把点燃的树枝放在火把架上，用光明之水把一旁的智慧圣者的眼睛治好后，圣者拿出一瓶圣水交给辛巴达，让他到另一个房间去唤醒沉睡的神灯。唤醒了神灯后，带着它去找圣者，半路上火魔龙醒了过来，又来找麻烦，辛巴达慌忙撒出花梦粉，让火魔龙睡着。辛巴达把神灯交给圣者，圣者施法将神灯变大，随后二人坐上神灯返回沙之岛的巴格达城。

巴格达城

到了巴格达城，智慧圣者和辛巴达分头行动。辛巴达进入下面的房间，用仙女之杖向4个发光体各点一下，使之恢复原状。接下来准备抓黑猫。辛巴达先把空笼子放在老鼠雕像的位置，再把原月亮雕像位置上的乳酪放进笼子里，等辛巴达再次进入房间时已经把老鼠抓住了。再把有老鼠的笼子放在屋中央，再进屋时，巫师的黑猫已经钻进了笼子。拿起笼子，溜进上面的房间，将项链挂在雕像身上，开动了机关。辛巴达依次按动机关按钮（按钮顺序从正下方顺时针依次为：1、7、4、2、8、6、3、5），一座祭坛缓缓地升起来。当辛巴达正准备将法器放进祭坛中时，恶巫师突然出现了。恶巫师祭起一道闪电打来，辛巴达慌忙中举笼相迎，闪电正好击中黑猫身上的魔水晶项链，弹回去打中了恶巫师，结果巫师死在自己手里，而黑

猫一经电击竟变成了一只可爱的白猫。消灭巫师后，辛巴达将金鹰羽毛、巨蛇之牙、希望之镜和神灯一起放进了祭坛。此时，控制亚特斯浮岛的"平衡之心"再度冉冉升起。在众人的祝福下，辛巴达爷儿俩一起回到了家乡，小辛巴达收养了那只可爱的白猫，希望它不再是只坏猫。

信长之野望Ⅶ之将星录

一、游戏简介

这是光荣公司《信长之野望》系列的第七集，也是该公司的第一款 Win 95 的游戏。此游戏上市后就打榜进入前三名。游戏指令以图形表示、汉字说明的方式，使得游戏极易上手。

游戏主画面是一张 800×600×256 色的日本全图，它将日本的山川河流刻画得十分细微。而且游戏的人物设计栩栩如生，地形设计更是复杂多变。新加入了金山（分为 LV1、LV2、LV3 三种，占领后可增加附近城市的金收入）、港口等特殊地形。不定期的洪水、地震、台风和大雪更给人身临扶桑的真实感觉。

玩家的主要指令均在大地图上完成，点击一下城池，便会出现一张命令图。

二、完全攻略

日本国室町时代后期，幕府内部州互倾轧、大名们各霸一方，贵族、武士争权夺利、勾心斗角。野心勃勃的英雄们共同缔造了一个辉煌灿烂的战国时代。

生逢乱世之中，强敌窥伺四周，身为"第六天魔王"的你能否尽显英雄本色，实现大一统的凌云壮志？要同时对抗越后之龙上杉谦信、中国（古日本一地名）霸主毛利元就、足智多谋的武田信玄、英勇善战的北条氏康绝对不是一件容易的事。

游戏的五个剧本

游戏有四个年代可供选择：

(1)傻瓜继承家业（うつけ者家督を継く），1551 年 4 月，被人称为"尾张大傻瓜"的织田信长接替其父织田信秀成为东海道尾张国的大名，当时他只有 18 岁。此时天下大乱，群豪四起。可供选择的大名众多，长尾（上杉）、武田、北条、今川、织田、三好以及九洲的岛津均为易发展的势力。

(2)风云桶狭间，1560 年 5 月，织田与东海领主今川义元关系恶化。今川率领 4 万大军从骏府城杀奔而来，信长急忙召集群臣商议，但是谁也拿不出退敌良策。是夜，织田信长统领一支奇兵，百里奔袭，直扑今川义元的中军。这天晚上雷电交加、风雨大作，今川军顶风而立，无法开枪。最后顶不住毛利新助等尾张小将的轮番进攻，今川义元也被杀死。从此，今川家一蹶不振，而织田信长威震天下。在这个剧本中，织田手下名将众多，有绝对的实力同今川对峙。另外，大友、毛利、三好、长尾（上杉）、武田、北条也是极好的选择。

(3)天下布武的危机（天下布武の危机），1570 年 10 月，织田已消灭今川，并击败近畿的

强敌三好家，拥立足利义昭为第十五代幕府将军。足利义昭不满自己身为信长的傀儡，经过一番连横合纵，策划布下了"信长包围网"。武田、足利、本愿寺、波野多、一色、三好、朝仓、浅井等各路大名都对织田虎视眈眈，好在德川家康还是织田坚定的盟友，为织田护住侧翼。织田信长面对的敌人虽多，但毕竟他们实力分散，可采用各个击破的战略取胜。

剧本中也可选大友、毛利、三好、上杉、武田、北条，虽然这一时期德川手下也有众多名将，但西有织田、东有武田，极难发展。

(4)天下的道(天下への道)，1582 年 2 月，这时的信长已有绝对的实力统一天下，手下虎将如云，文臣似雨。信长开创了辉煌的安土时代，织田军一路所向披靡，破浅井、败朝仓、灭本愿寺，统一了东海、北陆和近畿的大片土地。火烧比睿山、延历寺后更是声威大振，被佛门视为邪教徒，咒之为"第六天魔王"。放眼东瀛，谁与争锋。

如果玩家想练一下指挥才能的话，岛津、毛利、长宗我部、武田、北条、上杉、伊达都是不错的选择，选其他大名的话，可以体验一下被人踩的感觉。

(5)天下的继承者。1582 年 6 月，信长的妻舅明智光秀在增援中国的途中，突然回兵，直扑夜宿本能寺的织田信长，信长不幸葬身于熊熊烈火之中，在这场"本能寺兵变"中，战国时代最耀眼的一颗明星陨落了。此后，织田军内部分裂成了羽柴(玩家要扮演的角色)、柴田和明智等几个派系，再加上原本就颇具实力的毛利、德川、岛津、北条和上杉等大名，全国的形势一下子又变得扑朔迷离起来。身负重任的你一方面得替主公报仇，杀掉弑主的明智光秀；另一方面还得应付柴田胜家的进攻，别忘了他可是你的老对头。能否开创丰臣氏辉煌的"桃山时代"就看你的了！

指令

命令图左边的国王命令有：

赏罚：与上代不同，只能奖赏给你的部下家宝或官位。这种设定方法更接近于真实。

缘组：将你的女儿嫁给部下，使他成为一门众。

追放：将你看不顺眼的部下清除。

委任：在此选项中可决定该城的进攻目标及态度，在游戏后期，当领土扩大后，多多使用该指令。

详细：可观看该城的各项参数，金米收支等。

工作：可监视你的武将的工作情况。

大名：观看拥有该城的大名情报。

命令图右边的城池的命令：

军势：带兵出征。

输送：最大的用处是作为出征部队的补给队。这个命令较真实，在地图移动较慢，不像以前各代的输送如同空运一般。虽然是指输送命令，但是对部队进行补给也得靠它，在作战时带一两支输送队，将会对作战大有帮助。

开垦：可进行治水开垦。

使者：功能总计有同盟、婚姻、手切、胁迫、赠物、援军、推举。其中推举是一个新指令，作用是让盟友为你启奏官位。也可用使者说服在野独立的豪族(详见下文)。

间者：地下活动。可对敌人进行内应、谋叛、流言（降低敌将忠诚度）、诱发、暗杀、搅乱、工作（降低城防度）等谋略。如果该间者的职业有忍者一项，那他使用谋略的成功率将较高，被敌方捕获的机率也较小。每次行动须花费 300 金。

追放：放逐将领，同时没收宝物。

移动：在地图上高速移动。

购入、壳却（买进或卖出）：买卖物资及宝物，这两项必须在城下有商人的情况下才能使用。

登用：有浪人时，用此命令录用。

外交

外交分为对其他大名的外交和对朝廷的外交两种。外交是靠使者完成的，控制使者来到京都御所旁（二条城上方），会出现如下指令：

献上：向朝廷贡物（一次最多 1000 两），提高朝廷对你的好感度（最高 200）。

官位：向朝廷申请官位，其成功率要看朝廷对你的好感度，以及你的势力。一般有 30 多座城池便可申请关白。

调停：让朝廷出面为你调解你与某个大名的矛盾，使其不再向你开战。

朝敌：让朝廷下诏，指定一个大名为朝廷公敌，让天下大名群起而攻之。

讨伐：让朝廷下诏，给你权力以朝廷的名义去讨伐一个大名。

控制使者来到一个大名的主城（即该大名所在的城），会出现以下的命令：

同盟：顾名思义，即与该大名结成同盟军。此项最好附上黄金和宝物。

婚姻：将自己的女儿嫁给该大名，但并不会与该大名成为盟友，只有提高友好度之用。

手切：与盟友解除同盟关系，但此命令最好别乱用，它会大幅度降低你部下的忠诚度。

胁迫：此项成功率较低。

贡物：向该城的大名进贡货物。

援军：向盟国申请援军。

推举：这个新命令让你的盟友向朝廷为你推举官位，但该盟友的官位必须比你大。

使者还有一个特殊的作用，就是可对野外豪族使用"取入"这条指令，其作用就是说服该武将做你的部下（当然还需要钱）。

其他指令

一门：查看与大名是否有血缘关系。

战功：战功不仅可以靠打仗获得，而且可以通过从事各项农业、商业等工作来获得。战功不同，身份也不同。战功为 0－50 的为足轻头，可带兵 5×400；战功为 50－100 的为侍大将，可带兵 5×500；战功为 100－300 的为部将，可带兵 5×600；战功为 300－500 的为家老，可带兵 5×750；战功为 500 的为宿老，可带兵 5×900。再往上是大名，可带兵 5×1000。

忠诚：提高将领的忠诚度只能靠奖赏宝物或授予官位，所以出手一定要慎重。另外，将领的等级升高后，忠诚度也会有所上升。忠诚度高的将领在战斗失败后不易被擒。

战斗力：分为足轻、骑马、铁炮和水军 4 个方面的能力。分别按 E 级＜D 级＜C 级＜D 级＜A 级＜S 级的顺序递升。

农业

农业主要是开垦工作。开垦包括治水和开垦，治水可以防止洪灾。开垦在治理河川周围的平原上可以开垦水田，在丘陵和水灌溉不到的地方可以修建旱田，其粮食产量不及水田。

应尽量选用空地。否则，在开垦之前要先花 1 个月的时间来铲除该地上原有的设施。开垦分佃、水田一级、水田二级、水田三级 4 个档次，所需金都为 200，开垦时间从 2 个月到 4 个月不等。

商业

商业是进行城镇(町)和关所(关隘)的建造。这两种建筑的作用都是税收，只是收税的方式和时间以及多少不同。主要的税收来自町，町越多，等级越高，收钱也越多，所以游戏初期应以建设町为主，以迅速筹集资金。町造分 3 级，需金 200，所需时间分别为一级 2 个月，二级 3 个月，三级 4 个月。

关隘只能建在连通道路的地方，建造后便于我军驻扎防守，抵御外敌。建造关隘所需金 50，建造时间 2 个月。

建设

建设工作比较丰富，包括建造村落、修建城池、改修城池、修建冶炼屋、筑港和废弃等项。

村落：需金 400，时间 2 个月，用于增加人口，每月增加兵士。

支城：需金 1000，时间 3 个月，用于增加人口，从而增加城池的兵增长量。修建支城再在其驻扎部队，部队在支城时攻防大幅度提高

改修：用改修是给主城加城防升等级之用，等级越高的城其领地越大，领地大意味着有更多的收入，每月需金 30－60。这项指令很重要，游戏初期至少应有两人改修城池。

锻冶：当发生铁炮冶炼访问事件后，建造冶炼村，使得每月有了铁炮收入，锻冶所需金 400，时间 3 至 4 个月。

废止：铲除该地上原有的设施，需耗时 1 个月

筑港：必要时才用。

谋略

游戏中谋略的使用是靠间者完成，充当间者的人最好拥有忍者这一项职业。

内应：出钱收买敌方武将，在攻城时使其叛变

谋叛：使敌方一城主谋反独立。

流言：散播流言，降低其忠诚度。

诱发：挑起另两个大名之间的战争。

暗杀：将对方的武将暗杀掉。

搅乱：使敌人的部队混乱。

工作：破坏其城防度。

以上就是间者能使用的谋略，这些命令都是需要钱的，所以出城时可多带点。

个人能力

游戏中的个人能力共有 10 种，分别是：

农业、商业、建设：这三种能力有利于从事这三种工种，使其工作时间减短。

外交、登用：这两种能力在从事这项工作时可加强效果。

三段：使用铁炮攻击时，可进行二次攻击。

骑突：可使突击的威力加大(只能骑兵队可突击)。

焙烙：可让足轻在晴天和阴天时使用火箭，威力远远大于普通的箭，还可使对方被攻击部队着火。但雨天不能使用。

骑铁：可编成骑马铁炮队。

拔穴：攻城时开城门之用。原文有暗道的意思，攻城时可以越过守备部队直接攻打城门(多数大名都有这项能力)。

职业

职业有剑豪、忍者、茶人、僧侣、切支丹(即基督教徒)5种，每一种职业都有其特殊能力，例如忍者的战关和智谋值很高。游戏中，个人能力与职业的取得都得依靠宝物，取消了上代的武将培养系统。

家宝

游戏中家宝种类多达200种，且功能非常诱人，如以下所示：

(1)书物类(由书物商人出售)：

剑术书：战斗能力增加，取得剑豪职业。

马术书：取得骑突技能，骑马等级上升，逃跑成功率100%。

炮术书：取得三段技能，铁炮技能上升。

兵法书：战斗、智谋能力增加。

医术书：寿命约加10年，一级与十级功能都相同，买低等级的还可少花些钱。

忍术书：战斗、智谋能力增加，取得忍者职业。

知识书：智谋能力增加，取得登用技能。

农政书：政治能力增加，取得农业技能。

外交书：政治、智谋能力增加，取得外交技能。

矿术书：拔穴技能取得。

建筑书：政治能力增加，取得建设技能。

历史书：政治、战斗、智谋能力增加。

文学书：政治能力增加。

宗教书：政治、智谋能力增加，取得僧侣职业。

军记物语：战斗、智谋能力增加，取得焙烙技能。

铉术书：学得拔穴技能。

商业书：政治能力上升，取得商业技能。

武器类(武器商人出售)

武器：战斗能力增加，足轻等级上升。

兵装品(防具)：战斗能力增加，足轻等级上升。

名马：战斗能力增加，骑马等级上升，取得骑突技能，逃跑成功率100%。

短简:战斗能力增加,铁炮等级上升,取得骑铁技能。

(2)茶器(茶器商人出售):

茶器:政治能力增加,取得茶人职业。

(3)珍品(珍品商人出售):

绘画:仅作为礼品。

地图:移动力增加。

算盘:政治能力增加,取得商业技能。

罗针盘:战斗力上升,水军等级上升。

十字架:成为切支丹,也就是基督教徒。

香木:仅作为礼品。

以上都是常见的家宝,此外还有南蛮时计(南蛮商人售),大炮(大炮商人售),铁甲船(铁甲船商人售),这些物品全凭运气才能碰到。还有一种高级商人,除以上3种物品外,其他家宝他都有售,只是物品等级较高,挺昂贵的。其他商人还有京都商人、博多商人、界商人等。其中一些宝物要在宣教师来过之后才能购买。

修行

在一些城市中,将领可以通过修行提高足轻、骑马、铁炮、水军的技能,以及增加"忍者"属性。其中有:

移动力修行:山口城、高水寺城

忍者修行:观音寺城(即安土城)

骑铁修行:岩出山城

骑马修行:海津城

铁炮修行:杂贺城

水军修行:大河内城、汤筑城

足轻修行:内城、冈崎城

官位

游戏中设有丰富官位,上到正一位关白,下至正八位的主水佑、主膳佑,总计500余个,可以通过外交指令中的官位向朝廷索取。此外另设有役职一项,只通过战争扩大领地而获得。其中征夷大将军和管领在打下20座以上城池后可自动获得。要得关东管领须击败箕轮城的上杉宪政(或春日山城的上杉谦信),要得奥州探题须击败陆奥的伊达晴宗,统一中国后可领西国探题,统一九州后可领九州探题,击败久保田城的安东家后可领羽州探题。每获得一个役职,所有大名与你的友好度会增加5—10点。大名担任的官职与登用武将也大有关系,所以要多去朝廷跑跑。

战斗系统

战斗风格与信长系列以前各代有很大不同。在战略画面时,可以看见一支支部队在地图上行动,且速度缓慢。不管敌城离你多远,你都可以进攻,如果你的补给线很充实,又不怕中途偷袭的话。

补给:在作战时可随时对部队进行补充,包括兵士、粮食、马匹、铁炮,这一点非常接近真

实。实际上补给在真实的战争中非常重要，常常是补给决定了一场战役成败，而以前各类战略游戏都没有将补给的重要性表现出来。游戏在这一点上表现很不错。

战斗时，最多一名武将带领5个小队，每个小队根据武将身份的不同，上限也不同。宿老和大可达1000人，而足轻头则只有400人。战斗时尽量把前排放置为骑兵，而后面放置足轻或铁炮兵。在游戏中，铁炮的威力比上一代大大增强。若武将再有能力"三段"，一个回合便可给同等级部队致命打击。

攻城可以说是力求真实，在游戏中，攻城战相当困难，若能力不强或战术不当即使多于敌人数倍兵力仍有可能败北，是笔者所见战略游戏中最难的一个。不过游戏的本意，不是攻城，而是"围城"。不知阁下听说过羽柴秀吉久围小田原城没有，最终小田原城兵竭粮尽而被攻破，这在游戏中得到相当好的体现。我国古代伟大兵法家孙子云"下下策者，攻城也"。所以用部队将城团团围住，此城的兵、粮、金、将都不再增加，且不能攻击，士气、粮不断下降，最终全被困死在内，城不攻自破。这一点相当接近真实。

而且，有些时候被围的城主还会主动献城。游戏中还有一些盘距在各地豪族，可派人收之或令部队击之，收之为上。时不时还有农民起义、一向宗暴动等，这时可分别加以镇压。

战斗

战斗中每位将领最多可率领5支部队，每支部队可设为足轻、骑兵、铁炮或骑铁中的任何一种，如果有条件的话，还可以装备大炮或铁甲船。一号部队为主帅所在的部队，一旦这支部队被击退或者己方士气为0，则全军撤退。另外，部队断粮会出现逃兵，短短几天，一支数千人的大军就会土崩瓦解。因此，兵马未动，切记粮草先行。

战斗分为野战和攻城战两种。

在野战中，足轻队的进攻分通常、一齐和弓箭3种，会焙烙的将领在晴天或阴天还可发射火箭攻击敌人。骑兵队的进攻分为通常、一齐和突击（只限于会骑突的将领），不过，骑兵队的前面一旦有己方的部队，它将无法向敌人发起进攻，骑兵队应放在整个编队的第一排。铁炮队如遇雨天或雪天就无法向敌军发起有效的进攻，故最好与其他部队搭配使用。骑铁队是攻击力最强、最灵活的部队，可惜只有会骑铁的将领才能组队。水军队的进攻手段仅弓箭一种，威力较弱，应尽量避免与岸上的敌军交战。此外，在战斗中还可以使用不少计策：混乱（使敌军部队丧失行动能力）、挑衅（使敌军部队失去控制，全部冲上来与我军决战）、酒盛（即酒宴，同样使敌军丧失行动能力）、放火（只能在晴天或阴天使用）、一喝（使我军混乱或酒盛的部队复原，不过对着火的部队无效）。野战共打5个回合，不分胜负的话将等到下个月再开战，可以利用这段时间用运输队补充人员和粮食方面的消耗。一齐进攻仅限于同种类型的部队，足轻队和铁炮队无法一齐进攻。尽量考虑从背后或侧面向敌人发起进攻，这样第一回合中敌人将完全处于被动挨打的局面，并且我方部队不会有任何伤亡。士气在战斗中有着至关重要的作用，击退敌军的一支部队或者一次使用计策成功都将提升我军的士气，同时降低敌军的士气。

在攻城战中，通过攻击使对方本丸的防御度为0，则告破城。在通往本丸的途中会有好几道城门，攻门可用通常、放火和开门三种方法。城池的防御度越高，开门的成功率越低，用忍者去实施开门会大大提高成功率。较大城池的攻城战将持续15天，小城为10天。最后

攻破本丸的将领会增加许多战功，是让爱将升等级的好机会。孙子曰"知己知彼，百战不殆"，进攻之前先应侦察敌城，作好内应、谋叛，搞几次破坏工作，冒然进攻只会落得损兵折将、头破血流。攻城时机的掌握也很有学问，最好在敌军出征或敌城受灾时发起进攻，保证你事半功倍。如果对方城中确实兵多将广，一时半会儿拿不下来，不妨把它四面围住，等到城内弹尽粮绝后，城中的兵士数目会锐减，而且对方的将领也会投降到你的阵营。顺便说一下，围城时不妨派出些搞建设、农业或商业的将领，甚至可以是运输队，这样大部队可以再去攻打别的城市。

战斗中撤退的兵士分为死、伤两种，其中伤兵可以在城市中恢复。

游戏中登场武将有700多名。其中越后的上杉谦信(即长尾景虎)及其部下柿崎景家的骑兵攻击力十分惊人，万万不可直撄其锋。甲斐守护武田信玄会一招影法师，一号部队撤退后帅旗会移交到二号部队，也就是说你必须击退其所有的5支部队，主帅才会撤退。本愿寺显如经常会在与之交恶的大名城池附近组织一向宗起义，如果你不想去对付一批又一批前赴后继向你涌来的和尚，记得保持和他的友好度。

三、游戏心得

(1)朝廷是位于二条城的上方一座类似围城般的建筑。负责接待使者的大臣山秋言继最喜欢茶具，菊亭晴季最中意洋货，劝修寺晴求爱收藏美术品，投其所好将无往而不利。

(2)在一些地区有"马产地"、"金山"(分三级)，可派部队占领，增加收入。

星际战将之革命

Star Command：Revolution

一、游戏简介

这是由Metropolis Digital制作，GT Interactive公司发行的一部即时战略游戏大作。游戏制作相当精美，构思和创意里也有很多独创的地方。

二、完全攻略

战役模式(campaign)

这种模式是游戏给玩家安排的任务关。游戏共有30个任务，分为3条不同的游戏路线，每个种族各有一条。但这三条路线是连在一起的，前10个任务指挥一个种族，然后再指挥另一个种族。游戏中的每一个任务都是在一个独立的大地图中。在不同的任务之间，也就是不同的地图之间都有一个时空之门(通常都是在地图边缘的一个蓝色的发光区域)将其连接起来，存盘的功能就只能在玩家的母舰进入时空之门的时候自动进行。但是有意思的是这里面玩家不用把一个任务完成之后才能进入下一个任务，只要母舰找到了时空之门，进入下一个区域，就可以进行下一个任务。但是只有母舰能够过去，现有的资源也可以带过去，但是其他的战舰和基地都不能带过去。换句话说，玩家的母舰可以在不同的区域之间自由地来往，当某一个地图里资源匮乏时你可以到别的地图里采集一点儿再回来，当然这也是

有危险的。

战斗模式(battle)

这种模式是联网对战模式。可通过局域网或者上国际互联网与对手一较高低。同时在这里面也提供单机模拟联线对战的功能,与电脑较量。游戏中没有提供难度选择,但是提供了不同的地图,而在这些地图里的电脑的人工智能等级是不同的,游戏就是这样来提供不同的难度。在你选择地图的时候,每一个地图的旁边都标明了此地图中的人工智能等级。在此模式中不能存盘。

游戏的主画面

(1)最左上方是整个的小地图。

(2)小地图下面的一块区域是当前选定单元的各种属性。右边的横条的指示从上到下是装甲(shield)、引擎(engine)、技术(tech)和可控性(control)。下面的文字说明了这个单元的一些特性。比如是修理船的话会显示他的特性是恢复其他船只的装甲值;如果是攻击性的战舰则会显示出它的攻击是破坏敌人的装甲(shield damage)还是破坏敌人的可控性(control damage)等。这在游戏里是有很大区别的,因为如果装甲完全损坏后战舰会爆炸,而可控性完全损坏后敌人的战舰就"投降"了,变成了玩家方面的部队。

(3)再下面的部分是玩家的资源显示。游戏中共有5种资源。在最左边的一种是最基本的资源,叫做"Solinite"。修建所有的基地、建筑和战舰都需要消耗这种资源。

目前到底需要哪种资源?将鼠标移动到最下面的装置列表上的任意一种装置或战舰上,这时在资源图上会出现两条很小的蓝色显示,表示建造这种装置需要消耗的资源量。一条出现在基本的资源"Solinite"上,另外一条出现在其中的一条色带上,这条色带表示的资源就是玩家的种族所需要的那种资源。

其余的4种资源分别对应了4个种族的需要 也就是说,只要选定了某一个种族之后,修建某一个设施将消耗其中的一种资源和基础资源(Solinite)。所以玩家在让母舰去搜集资源时一定要有的放矢,其他的三种资源……

(4)最左下角的圆形表示现在你的时间是否达到了可以制造新单位的时候。当这个圆形区域边成绿色的时候就表示玩家可以建造一个新的装置或战舰了,造出来之后此区域会变成红色,这时即使你的资源很充足,也无法再造出新的战舰。这个区域会从很暗的红色越变越明亮,最后再次成为绿色。

(5)圆形旁边的区域表示现在玩家的种族。游戏中一共有4种种族:Computrons,Nomads,Triumverits和Terrans。4个种族各有不同的特性,他们的部队也都不一样,这也使游戏的内容变得相当丰富。

(6)屏幕下方的长条显示的是供玩家修建的各种装置和设施。最基本的总是上面一排左边的主基地,修了它之后才能修建别的装置。然后是下面一排最左面的研究中心。建造出研究中心后,让你的母舰靠近研究中心,它会自动"学习"技术,然后玩家才能修建其他的各种高级装备。

战略

战前要了解各个种族的各种装置的作用、它们的长处和短处,否则玩起来的时候会吃很

大的亏，就算在你和敌人的兵力一样多的时候也打他不过。

以下以 Computrons 种族为例。一开始你只有一个母舰(Mother Ship)和一些资源，先把鼠标移到屏幕下面主基地(Computrons Ship)上，看看资源显示表上自己是需要的哪种资源。先修一个主基地，然后是主基地下面的研究中心(Programing)。研究中心修建的地方应该是在靠近玩家需要的资源的附近。这样，你就让母舰移动到它的旁边，既可以继续搜集宝贵的资源，同时母舰会自动从研究中心那里学习到更新的知识，过一会下面的设施表上就会出现新的设施。最好是先修两个研究中心，中间格开的距离应该刚好可以放下母舰，这样将母舰放在两个研究中心的中间，学习的速度会提高一倍。接下来要造一、两艘 XPLR，因为常常遇到有的 Solinite 资源是聚成一个团的，母舰无法直接采集，需要用 XPLR 来把它打碎(用右键)。剩下来就是造各种各样的其他的战舰了。这些战舰也要放到两个研究中心旁边，它们会自动生升级。升级之后战舰的各种属性都会提升。这样只能够升到第四级(级别可以从左边的战舰的图标下面看到)，以后还可以通过战斗继续升级。好了，开始战斗吧!

游戏中还会遇到一种特殊的情况，有时似乎已经无路可走了，所有的地方都是死路，但是地图上还有地方没有开辟出来，任务也还没有完成。这是游戏中的另外一个特殊的地方。这时玩家需要用到传送台(Teleport)。在你不能到达的区域和现在的区域之间一定有一个地方的障碍物比较薄，从这边能够看到另一边，但是就是过不去。这时要将我方母舰开过来，到达靠近墙的地方，然后就修一个传送台。由于传送台修建的范围是以母舰为中心的屏幕上任何位置，因此可以将传送台修到障碍物的另外一边去。然后就可以用它来传送我方战舰(包括母舰)了。最好是在障碍物两边都修一个传送台，这样使用起来很方便。如果在障碍物的另一边有敌人的建筑或战舰占住了位置，可以让航空母舰(Distdbutor Carrieer)来摧毁它，它上面的小型战舰可以穿过障碍物对敌人进行攻击。

游戏的操作

玩好游戏的前提是要对 4 个种族的特点和装备性能、使用方法有所了解。

因为每个种族都拥有一些独特的技术和特点，支持着不同的战术方法。Terrans(对应左下角的图标)族的渗透者运兵车(Infiltrator Carrier)主要是破坏敌人舰队的 Control 指标，从而能够将其据为已有。但是他们的太空战士直接消灭敌人并且火力很猛。他们能够修理 tech 值从而有效地对抗 Computron 族，并且可以使用开关船(Switcher)迅速变换小型战舰和设施的位置。他们的一个优势是训练。命令你的部队射击模拟目标(Target)，就能够把你的部队迅速升级到 7 级，从而形成强大的战斗力。如果想快速而且节省资源地消灭敌人，你可以使用大批的(20 个左右)太空战士；如果想俘获敌人的战舰，只能使用渗透者运兵车。

Computrons(对应左上角的图标)族擅长维修护甲和迅速摆脱危险。他们以破坏 Tech 指标为主，这种特性对于防卫 Nomad 的部队极其有效，使其太空战士不能引爆。他们的反射武器(Reflex Weapon)在攻击密集的敌人时具有强大的威力。折叠空间(Foldspace)是非常强有力的攻击武器。其他的装备由于需要首先破坏掉 tech，然后才会去破坏护甲，所以其攻击效率不高。

Nomads(对应右上角的图标)族则直接破坏护甲，拥有威力较大的远程鱼雷和性能极好的激光防御武器。他们的 NOM 航空母舰(NOM Carrier)直接破坏敌人的护甲，因而能够快

速歼灭敌人。他们拥有的发动机修理技术(Engine Repair)是对付 Triumverite 种族的不可缺少的技术。其多射束武器 Mass－Driver 威力无比，其另外一个有特色的装备是太空战士发送器(Droid launcher)，这个装备能够向远处传送太空战士(Bomb Droid)，太空战士能够自爆，用于攻击大批的敌方太空战士很有效。相比之下，Nomads 的装备是主要的进攻武器，他们的弱点是一旦 tech 指标被破坏就会削弱战斗力。

Triumverites(对应右下角的图标)族则惯于破坏敌人的发动机来阻止敌人前进，然后将其消灭。他们能够维修 Control 指标，使用 3 个 Re—Master 就能阻止一大群 Computron 族渗透者俘获你的部队。因为 Omni 战士不会成为点激光炮的攻击目标并且可以对敌人进行猛烈地远程攻击，因而是构筑防御系统的首选设施。他们的 Omni 修理船也是一个非常好的装置，它传送的修理矩阵可以修复作用区域内所有战舰的护甲、发动机、技术及控制指标，从而能保证你的远方的部队极其强大。

武器

Nomad 种族的武器

(1)炸弹站(Bomb)：左键点击在炸弹站上，可以辐射状地破坏其附近所有装备的护甲。

特点：炸弹站能在紧急事件中迅速打击敌人的部队或者用于扭转战局。

弱点：建设炸弹站会充分消耗你的生产资料，并且存在一个问题：由于生产时间长，敌人有足够的时间攻击你。

(2)太空战士建设者(Droid Builder)：这种设施允许你在其附近建造 Nomad 族的太空战士。

特点：太空战士建设者允许你建造相对较便宜的太空战士。如果你缺乏 Radioactive Asteroids 资源，并且不打算掌握其他种族的技术，那么有太空战士工厂足够了。

弱点：这种装置不是战斗部队。同时，如果你的敌人了解你在建造太空战士，他们就会建造电磁脉冲发射器以摧毁你的太空战士部队。

(3)太空战士(Battlemech)：这个装备可以发射制导武器破坏敌人的护甲。

特点：太空战士价格便宜，并且制造速度快。达到更高的级别时，它的破坏力更大。

弱点：太空战士容易受到电磁脉冲发射器和特殊太空战士的攻击。

(4)炸弹型太空战士(Bomb Droid)：这种部队的射击火力能够破坏敌人的护甲。即使在它被摧毁的瞬间，它余下的 tech 也可以严重地破坏敌人的护甲。

特点：炸弹型太空战士廉价，并且对手不能选择太空战士作为目标，Droid 发射器经常需要足够的炸弹型太空战士才能充分发挥效能。

弱点：炸弹型太空战士是容易受到电磁脉冲发射器和高级太空战士进行的 tech 破坏。

(5)鱼雷基地(Torpedo Base)：这个设施允许你建造鱼雷。

特点：能够在整个游戏区域范围内射击对手。

弱点：这种设施不是战斗部队。它的尺寸大，容易受到核导弹的攻击。

(6)鱼雷(Torpedo)：鱼雷将从鱼雷基地发射出来，并且在整个游戏区域范围沉重地打击敌人护甲。

特点：鱼雷以辐射状的方式破坏敌人的护甲，在你的部队不能达到的地方，使用它很理

想。它在与 Computron 的反射武器结合起来运用时，非常有用。

弱点：生产鱼雷的问题是要消耗你很多的生产资料。同时，对手能建造点激光炮以反击鱼雷的效能。

Triumverite 族的战舰

(1)Trium 基地(Trium Base)：这种设施将增加你的生产速度。新近建造的 Triumverite 战舰出现在 Trium 基地附近。

特点：建设 Trium 基地是在建设 Triumverite 技术设施中的第一个步骤。这个种族将允许你修理发动机，并且为部队提高等级。典型的 Triumverite 策略是使用欺骗。

弱点：Triumverite 惧怕鱼雷和高级太空战士。

(2)侦察舰(Tri—Scout)：它能攻击敌人和炸开 Solinite 包。

特点：侦察快速船对于打击太空战士来说很有用。

弱点：这种装备主要被设计用来炸开 Solinite 包，因而不像其他的战斗部队那样有攻击力。

(3) Re－Master：可以修理被破坏了控制性能的战舰。

特点：这种战船是对抗 Terran 控制破器的一种强有力的手段。三个 Re—Master 就能阻止一大群渗透者俘获你的部队。

弱点：这种设施不是战斗部队，并且仅仅用于对抗敌人破坏控制属性的部队。

(4)烦恼者(Harasser)：烦恼者可以发射一个远程的血浆小球破坏敌人的护甲。

特点：这种战船对于摧毁静止目标或者敌人的基地来说很有用。与 Obliterati 结合起来将产生十分强大的攻击力。

弱点：烦恼者不适合用于对付太空战士和近距离战斗。

(5)隐身战舰(Cloaker)：隐身战舰不会在对手小地图上显示出来。这种装备可以发射血浆武器。

特点：成组的隐身战舰可以被用来实施突然袭击。隐身战舰可以被用来与 Terran 的开关船与 Computron 的传送门结合起来，把你的整个舰队悄悄地潜入敌人基地之中。

弱点：隐身战舰的隐身能力是以牺牲武器攻击力为代价的。

(6)毁灭者(Obliterator)：毁灭者可以对敌人战舰的发动机造成严重的破坏。

特点：毁灭者可以用来降低敌人推进的速度，将其与 Omni 战士、烦恼者结合使用，可以获得很好的效果。因为相比之下，设施的引擎值比较低，所以使用毁灭者袭击敌人基地是一种好的办法。

弱点：如果敌人建造了 Nomad 的发动机修理船，这种装备就会变得不是特别有效。

(7)破坏器(Devastator)：破坏器发射辐射状的武器，爆破敌人的血浆。

特点：破坏器的辐射状爆炸武器可以有效地打击 Nomad 的太空战士部队或者密集编队的战舰。破坏器可以被用来与 Re—Master 与 Terran 的目标站结合起来使用，以便你的所有部队提高到最高等级(第 7 级)。

弱点：在一对一的战斗中，破坏器不如攻击集群目标有效。

(8)毁灭者运载船(Obliterati)：毁灭者运载船可以远程释放战士破坏敌方战舰的发动

机。

特点：毁灭者运载船释放的战士能使敌人的部队停滞不前，并且消灭他们。这样做可以阻止敌人侦察你的基地、掌握你的舰队的性质。毁灭者运载船与烦恼者或者 Terran 的渗透者结合起来使用，可以取得良好的效果。

弱点：这种装备易受攻击，在近距离战斗时需要护卫舰保护。

Triumverite 设施

(1)Triumverite 基地(Eduplex)：这种设施可以训练邻近的 Triumverite 部队。当你的母舰与 Eduplex 邻近时，她将学习新的 Triumverite 技术。

特点：这种设施可以提高 Triumverite 部队的等级，并且对学习 Triumverite 技术来说是必不可少的。它是你在构筑了 Triumverite 基地之后应该建设的第一个设施。

弱点：在战斗中，这种设施不参与抗击。

(2)Obliteroid(类似于导弹发射塔)——这种设施可以向敌人的部队发射 3 束血浆武器，破坏其发动机。

特点：Obliteroid 可以有效地阻止敌人的部队窥视你的基地。

弱点：Nomad 的发动机修理船能降低这种设施的效能。

(3)Omni 战士：Omni 战士不会成为点激光炮的攻击目标。它可以在很远的范围瞄准敌人并进行猛烈攻击。

特点：Omni 战士在保卫你的基地免遭敌人破坏方面很有用。它与其他发动机破坏部队结合起来使用，可以达到极好的效果。可以利用 Terran 开关船来传送一批。

(4)太空战士工厂(Droidium)：这种设施允许你在其附近建造 Triumverite 太空战士部队。

特点：太空战士工厂允许你建造 5 名太空战士。太空战士价格便宜；如果你的 Plasma 资源储备较少，并且不打算建设任何其他种族的技术设施，太空战士工厂是一种很好的设施。

弱点：这种设施不是战斗部队。如果你的敌人了解你在建设太空战士，他们就会建造电磁脉冲发射器或者高级太空战士以摧毁你的太空战士部队。

(5)太空战士(Oculoid)：这种装备发射火箭破坏敌人的护甲。Oculoid 比其他类型的太空战士有一个更大的扫描范围。

特点：Oculoid 价格便宜，生产迅速。更高级别的 Oculoid，也可以破坏敌人的发动机。

弱点：Oculoids 容易受到电磁脉冲发射器和高级太空战士的攻击。

(6)逃避者(Evaser)：逃避者不会成为战舰的攻击目标；只有航空母舰，设施以及太空战士可以攻击逃避者。逃避者的攻击火力较弱。

特点：逃避者可以用于封闭基地的入口。

弱点：逃避者攻击非战舰类装备时，火力不济。

(7)修理矩阵(Repair Matrix)——修理矩阵允许你建造 Omni 修理船。

特点：可以在整个游戏区域范围内，保持你战斗中的部队的生命力。

弱点：这种设施不是战斗部队。它的尺寸大，容易受到核导弹船的攻击。

(8)Omni 修理船：在指定一个目标区域之后，Omni 修理船将传送修理矩阵并恢复作用区域所有战舰的护甲、发动机、技术以及控制系统值。

特点：Omni 修理船能使你的部队变得极其强大。

弱点：当没有部队供它修理时，Omni 修理船就不是那么有效用了。

Terran 种族的战舰

(1)Terran 基地(Terran Base)：这种设施将增加生产速度。新近生产的战舰出现在 Terran 基地附近。

特点：建设 Terran 基地是第一个步骤。选择这个种族，将允许你修理 tech 值，进行远程打击，迅速增加你的部队的级别，并且可以交换战舰和设施的位置。Terran 策略是迅速地重新定位他们的母舰，以便获取足够的资源来建立起一支配有渗透者运兵车的强大舰队。

弱点：Triumverite 控制修理船能使控制破坏策略无效。

(2)探索舰(Explorer)：这种装备发射导弹破坏敌人的护甲。它也能炸开 Solinite 包，以便母舰开采。

特点：探索舰可以快速移动并且能够发射导弹。这种性能对于追歼敌人部队来说很有用。

弱点：这种装备被设计用来炸开 Solinite 包，因而不像其他的战斗部队那样有攻击力。

(3)Tech 修复器(Tech Fixer—Tech)修复器可以把敌方的 tech 破坏修理好。

特点：这种装备是对抗 Colputron tech 破坏器的一种强大的技术装备。

弱点：这种装备不是战斗部队，并且只能用于恢复 Tech 指标。

(4)开关船(Switcher)：这种装备允许你以交换己方同等尺寸的战舰和设施的位置。你可以用它与 Computron 的传送门结合起来，向任何空间位置运输整个舰队。

弱点：这种装备不是战斗部队。而且它仅仅可以与相等尺寸的战舰或者设施交换位置。

(5)核导弹战舰(Nuker)：核导弹战舰一次可以发射一枚辐射状的导弹，其爆炸力对敌方的设施具有很大破坏力。

特点：核导弹战舰是用于摧毁敌方设施的最好的进攻性武器装备。它对敌人空间折叠器也是一个极好的反击武器。

弱点：在对敌方战舰的攻击中，核导弹战舰不是有效手段。

(6)ROC4 战舰：可以向敌人的作战部队发射火箭。

特点：ROC4 擅长攻击那些企图躲避或者利用传送门逃跑的敌人作战部队。达到第七个级别时，ROC4 能够同时发射 4 枚火箭。

弱点：在较低的级别上，ROC4 与大多数战舰相比更弱。

(7)渗透者(Infiltrator)：渗透者可以向敌人的设施发射火箭。

特点：这种装备具有重要的战略用途。当与渗透者运兵车和受控制飞行器结合使用时，能俘获对手的许多作战部队。并使用 Computron 的传送门来传送新近获取的作战部队，使其快速脱离险境。

弱点：太空战士和快速的战舰能够躲避渗透者所发射的火箭。

(8)渗透者运兵车(Infiltrator Carrier)：渗透者的运兵车可运载 3 个渗透者，并可进行远

程破坏控制属性的活动。

特点：渗透者运兵车是保护基地和远距离攻击的极好装备，配有多个渗透者运兵车的舰队，将具有强大的攻击力。

弱点：这种装备移动速度慢，容易受到攻击，在近战时需要配备一定数量的护卫舰加以保护。

Terran 族的设施

(1)学院(Academy)：这种设施训练附近的 Terran 部队。当你的母舰与学院邻近时，它将学习新的 Terran 族专有技术。

特点：这种设施可以提高 Terran 部队的等级，并且对于学习 Terran 技术来说是必要的。它应该是在构筑了 Terran 基地之后建设的第一种设施。

弱点：在战斗中，这种设施不参与抗击。

(2)导弹基地(Missile Base)：导弹基地可以使用两个发射管发射火箭。

特点：这种设施能利用它的远程优点来拒敌于千里之外，保护其他设施不受破坏。它与开关船结合使用可产生意想不到的效果。

弱点：这种设施容易受到核导弹战舰的攻击。

(3)目标模拟器(Target)：我方战舰可以通过进攻这个设施来提高等级。

特点：这个设施可帮助部队在非战争情况下获得经验，以便升级。这时利用 Computron 的护甲修复船对它进行修复，以便能够得到最大限度的收益。

弱点：这种设施是提高经验的一种重要的方法。

(4)太空战士司令部(Droid HQ)：这种设施可建造 Terran 的太空战士，他们的模样就像宇航员那样。新生产的战士出现在司令部的附近。

特点：司令部允许你建造太空战士 Droids。他们价格便宜；如果你的晶体资源储备不足，并且也不打算建设任何种族的技术设施，那么太空战士司令部是最好的设施。

弱点：这种设施不是战斗部队。同时，如果你的敌人了解你在建设太空战士，他们就可能建造电磁波脉冲发射器或者高级太空战士，以摧毁太空战士部队。

(5)太空战士(M－160)：这种部队配有一只火箭筒可以发射火箭。高级别的 M－160 具有更多的优点。

特点：M—160 价格便宜，生产迅速。

弱点：太空战士容易受到敌人电磁脉冲发射器和高级太空战士的攻击。

(6)高级太空战士(Special Ops)：高级太空战士被设计成用来摧毁敌方的太空战士。它可以远程发射小球破坏敌人的护甲，高级太空战士可以沉重地打击敌人的太空战士，但是对于敌人的设施的破坏力并不严重。

特点：高级太空战士用来打击对手的太空战士很理想。

弱点：高级太空战士对于其他类型的敌人设施没有多大威胁力。

(7)控制中心(StatCon)：这种设施可建造受控制的飞行器，对敌人实施远程打击。

特点：可以在整个战场范围内打击对手。

弱点：这种实施不是战斗部队。它的结构尺寸大，容易受到核导弹战舰的攻击。

(8)受控制的飞行器(Controller)——建设受控制的飞行器并指明其攻击对象,它就会从控制中心出发并且向目标飞去,它的爆炸力可以沉重地打击敌人。

特点:在你的部队不能达到的地方,使用受控制的飞行器打击敌人,可以取得理想的效果。将它与渗透者和渗透者运兵车结合起来运用,可以形成强大的攻击力。

弱点:使用受控制的飞行器将消耗你的资源储备。对手能建造点激光炮舰以降低受控制的飞行器的攻击效能。

异星搜奇

The Dig

一、游戏简介

这款由Lucas Arts公司推出的游戏由斯皮尔伯格指导。故事讲的是3名宇航员,美国太空总署的罗(Bosten Low)、地质学家布林克(Ludger Brink)、女记者罗宾丝(Maggie Robbins),奉命调查一颗未知的陨石。在深入调查之后,发现它是个太空飞行器。出于好奇,他们启动了它,结果被送到一个奇怪的行星上。通讯器失灵、飞行器损毁,迫使他们只能另寻出路。更糟的是布林克在一次意外中丧生,罗和罗宾丝又产生了误会……。该游戏在剧情上明显有斯皮尔伯格精雕细琢的影子,科幻味十足,而且游戏中大量的动画和对话,更让人产生如看电影般的感觉。游戏采用了《极速天龙》中的320×200×256色SCUMM系统,并穿插以3D动画。这样的手法对卢卡斯来说自然是驾轻就熟的,其表现虽不比现今一些图形冒险游戏的画面华丽,但也属出色。其操作界面十分友好且简便。

二、完全攻略

太空署就阿提拉陨石发布最新消息众所周知,由柏尼欧外太空观测站发现,以阿提拉(Attila)命名的巨大陨石将在三个星期后与地球发生大碰撞。由于此事已在全球引起极大恐慌,美国太空总署昨天召开了特别新闻发布会。会上太空署声称将派出一支由五名精英队员组成的特别行动队前往太空,以阻止两星相撞的发生。

据众多科学家的精密计算结果表明,如果将陨石完全炸毁,散飞的碎片仍会对地球表面造成不小的伤害,因此太空署决定在陨石的两个定点上实施爆破,利用适当的爆炸力使陨石偏离轨道。据发言人声称,如果计划成功,今后在晴朗的夜空中将会出现两个月亮。让我们记住这五位勇敢队员的名字:

领队:BostonLow,优秀的军事专家

队员:Maggie 罗宾丝,语言学家　　KenBorden 资深飞行员

Ludge 布林克,著名考古学家　　Coramiles 运输专家

第一章　拯救地球

在经过充分的准备后,由罗带领的特别行动队被送上了太空。到达目的地后,罗、罗宾丝、还有布林克组成的登陆小组离开了航天飞机,开始按计划行动。

罗打开通讯器(PenUltima),联系(Comm)上负责裁运的 Miles,让她操作机械手将航天飞机货仓内的飞行工具箱(Flying Pig)放入太空。带着它,罗的登陆小组来到了陨石表面。罗打开飞行工具箱,取出了 α、β 两组炸弹和一把铲子(Shovel),以及无重力挖掘机(Zero-G Digger)。在陨石右上方的 Quadrant 2,用无重力挖掘机将目标点的地表(Target Surface)铲开,并同布林克一同将 α 炸弹安装在裸露的土壤(Dirt)中,然后用钥匙(Arming Key)启动引爆装置。再到 Quadrant 3,接着安上 β 炸弹并用钥匙启动。一切准备就绪后,大家迅速返回航天飞机旁,用通讯器联系飞行员博登让他准备引爆。当三人返回座舱,来到安全区后,博登引爆了炸弹,将陨石炸离了轨道。任务结束了。登陆小组又回到了陨石表面。爆炸将陨石炸开了一条大裂缝,深不见底,出于好奇,他们一致决定进去探个究竟。在罗的带领下,三人向裂缝深处慢慢摸索,无意间罗发现石壁上有块金属板(Metallic Plate)。显然这不是天然形成的,而是人工制品。罗下意识地轻推了一下金属板,金属板竟陷入石壁中,全无踪影。

事情真是越来越有趣了。经过一番仔细搜索,罗共发现了 3 个不明突出物(Odd Projection)。用无重力挖掘机一一挖开,下面竟又是 3 块金属板。轻轻一推,也都陷入石壁之中,只是左下角的一个陷入后留下一个洞口可容人进入(Dark Tunnel)。作为队长,罗自然率先冲了进去。

陨石的内部是空的,而且十分开阔,还有一个五星基座(Pedestal),在它的周围散落着刚才被推进来的四块金属板。职业敏感让罗在基座方形的凹印上玩起了拼图游戏。没摆弄几下,罗就成功地把四块金属板拼成了一个完整的正方形。忽然,金属板变成了三角形,放出万道金光,交织成一张光网。刹时,陨石化成一颗透明水晶般的物体,并高速运转起来,载着他们渐渐远离了地球……

第二章　初探异星

这个星球上的大气成份与地球相似,于是大家脱去太空服,行动也方便多了。布林克不肯服从罗的命令,他认为在这种情况下,应该由身为考古学家的他来领队,因此和罗争执起来,幸好罗宾丝站在罗这边,总算暂时保住了罗领队的地位。搜索之后,他们发现了 4 个比较有趣的地方——着陆处为中央平台(Dais),左边有个太空船的残骸(Wrench),右边是个陡坡(Dirt Rang),上边则是一处坟堆(Grave)。

在太空船残骸内,罗发现头上有根电线比较显眼(Hanging Wire),就顺手把它扯了下来。不料突然飘出一道蓝光飞来飞去,消失后留下一把木雕手杖(Engraved Rod)。罗实在想不出个究竟,还是先把手杖和电线收起来再说吧。罗又从一旁的箱子(Chest)里找到一个泛着蓝光的导向装置(Device)。

在堆满不明生物骨骸的坟堆里,罗找到了一只巨牙(Tusk)。为了搜寻更多的线索,罗又用铲子铲开坟堆(Grave)找到了一块颚骨(Jaw Bone)。

陡坡的斜度相当大,看来没办法上去。罗不理布林克的冷嘲热讽,拿出刚捡的导向装置,只见装置上的箭头指向地面上的一个土堆,挖开一看原来是只手镯(Bracelet)。

回到中央平台,那道奇怪的蓝光又出现了,一阵狂舞之后,消失在地面上的小土堆中。于是罗和布林克轮流用铲子挖开土堆上的小洞(Small Hole),就在布林克挖通的一瞬间,地面突然裂开一个大洞,布林克失足跌了下去,罗和罗宾丝连忙下去救他。可惜天妒英才,布

林克已经一命呜呼了。悲伤之余，罗宾丝决定自由搜索他处，而罗则想继续深入勘察这里，他们的意见无法统一，只好分头行动，靠通讯器保持联络。

布林克死了，罗宾丝走了，一切都是那么不如意，但罗依然决心要把事情调查清楚。寻视一下四周，这里像是个中枢大厅，周围环绕着五扇紧闭的大门（Sealed Door），一条黑暗的通道（Dark Tunnel）和一道向下的斜坡（Ramp）。罗在地上捡到了一块类似陨石上的那种金属板（Plate），罗想这大概就是此星球的动力装置了吧。但如何让它恢复原状呢？仔细观察后，罗发现在光线底部有一块透镜（Unattached Lens），估计光线偏离是由于这块透镜的移位造成的，得把它放回原处才行。于是罗在中间的控制台（Control Panel）用右边的五个方向按钮输入电光夹的运行方向——左、左、左、左、左、下、下、中、上、上、上、上、上、上、上、中，最后按一下左边的三角形按钮（Triangular Button），操纵电光夹把透镜放回了原处。终于将三道光聚在一起，罗听到了机器运转的声音，看来一切正常了。

回到中枢大厅，罗试着在每一道门的控制板（Panel）上输入紫色手杖上看到的图案，终于在试到黑暗通道左边的那扇大门时，有了反应。几道电光闪过，门打开了。进入后，罗看到正中有个奇怪的三角柱，上面还有个蓝色按钮，伸手一按，从左边的轨道驶来一个蓝色球体，罗想这一定就是这个星球上的交通工具吧。

硬着头皮钻进去，嗯，不错，穿梭于异星的海底真是别有一番风味。不久罗就来到了一个小岛上。

第三章　展馆塔岛

这里有两扇小门，罗费了九牛二虎之力也没打开它们（Weakened Door）和（Ruined Door）。向外（Outside）走来到海边，发现地上有块海龟化石（Fossil）。这时，海里钻出只海龟爬到岸上，正想上前抓住它看看与地球上的有什么区别，突然海中冒出条可怕的大海怪，一口叼住海龟，拖入海里，真把罗吓傻了，还是赶快离开这是非之地吧！

向上走穿过拱门，罗找到一座奇怪的装置（Strange Device）（按：上述游戏中打开五扇紧闭的大门后，分别可乘球形快车到五座塔岛，这五座塔岛上都有此奇怪装置。每次游戏时，游戏会从五座岛中随机产生一座供调试棱镜，从而打开光桥。因此务必在游戏中每到一座塔岛都试试能否打开控制板进行调试。另外，一旦调试棱镜成功后，请按下述步骤接通所有光桥，这样以后就不需再乘球形快车了。）罗打开控制板调试棱镜，使光线射到所有的有色棱镜上（如下图）。然后通过调整装置底部棱镜（Len）的不同角度，使罗在持续按住装置上的按钮时，控制板上方升起的棱球能浮起来，且不停地转动，最终搭起一座光桥。

通过光桥罗了解了异星上大致的地理情况。原来，他们搭乘的"陨石"飞船降落在星球的正中，它周围被五座塔岛环绕着，它们分别是星象塔岛（Planeteriam Spire）、墓穴塔岛（Tomb Spire）、地图塔岛（Map Spire）、教堂塔岛（Cathedral Spire），以及正在罗脚下的展馆塔岛（Musseum Spire），而光桥则能把本岛与中心连起来。摆弄好装置后，罗穿过门（Door），来到一个有四块显示石壁（Display）的地方。在这里搜索，罗可以说获得了丰收，共找到两颗绿宝石（Glowing Crystals）、一根红色手杖（Red Engraved Rod）和一块金属碑（Tablet）。接下来该看看显示石壁了，原来这上面提到了这星球上的两件宝物，一是先前拾到的绿宝石，它有起死回生的奇特功效，另一是一种威力强劲的炸药。此外，石壁上还展示他们来此星球的过

程以及双月互蚀的怪现象。虽然罗还不知道这意味着什么，但有一件事罗已决定，就是用绿宝石救活布林克。进入左边的门，竟意外地与罗宾丝重逢了。不过她似乎还未从布林克猝死的阴影中解脱出来，对罗十分冷淡，说正在外星人的图书馆里学习他们的语言，不希望有人打扰。讨了个没趣，罗快快地离开罗宾丝，决定先去救活布林克。

搭上球形快车，罗很快就回到了中枢大厅。在布林克的尸体上，罗掰开宝石，让其液体滴在他身上，一阵绿光闪后，布林克真的复活了。终于，他们三个又在一起了，看来事情发展得不算太坏。

带着布林克到展馆塔岛，他们合力推开了那扇薄弱的门，里面放满了生命宝石（Life Crystals）。刚想取宝石，那怪异的蓝光又出现了，还化成骷髅的形状，是在警告吗？不管那么多了，多拿几颗宝石再说。除此之外，这里还有颗炸弹（Cainster），可用它来对付海怪。

来到海边，正目击又一海龟惨遭海怪吞食，海怪用完餐后还吐出一堆骨头（Loose Bones）。当罗回过神来，发现布林克已不知去向，连呼救声也无回应，看来罗又得单独行动了。

罗把散落的骨头遵着化石上的痕迹拼成了一付完整的骨架（Dead Creature）（如下图），再把炸弹放上去，最后用生命宝石复活海龟。当海龟爬回岸边时，海怪果然又出现了，一口把海龟吞了下去。不过，这次等待海怪的不再是饱餐的美味，而是粉身碎骨了。解决了海怪罗才敢潜入海底，发现一个海底山洞，在那里罗找到了金属板（Plate）及橙色手杖（Orange Engraved Rod）。

第四章　星象塔岛

回到中枢大厅，照着红色与橙色手杖上的图样，罗又打开了第二道门。但到墓穴塔岛的球形快车出了些故障，揿了半天按钮也不见驶来，只好搭去星象塔岛的车了。

到了那里一直向上走，走着走着被一道断崖拦住了去路。正愁无法通过，巨大的波涛把罗推上了彼岸。兴奋之余，罗用铲子放倒巨石（Boulder）作桥连接断崖。继续向上，罗看到了奇怪装置，照例熟练地搭起光桥，然后进入山间裂缝（Crevice）找到了蓝色水晶棒（Blue Rod）。再到瀑布左边的高地（Plateau），这里有个古老的大木轮和一扇紧闭的大门。仔细搜索一番，罗找到了金属钉（Dowel）、肋骨笼（Ribcage）、短棍（Rod）及封盖（Cover）。接下来该对付这里的老鼠了。

罗先把金属钉嵌入木轮中央的小洞（Hole）中，再把长竿（Pole）拖来挂在钉钩（Pin）上，另一头接上肋骨笼，最后用短棍将肋骨笼支起。好了，一个简易捕鼠器制作完毕，下一步就是引鼠出洞。罗在门边的小洞间来回走动，等老鼠出来后，悄悄绕到它的左边，老鼠见状拔腿就往右逃，却正好撞进罗精心布置的陷阱。

罗给老鼠套上手镯后，把它放回那些小洞去接通门边控制板中的电路。收起肋骨笼与短棒，罗发现控制板似乎还少一个零件，于是就在附近仔细查找。果然发现一个小洞穴（Cave），罗连忙操起铲挖开进去，可里面什么都没有，只好借助蓝色导向装置。在它指引的跟踪点（Tracker Spot）上，罗用铲子找到了这个零件（Machine Part），这下总算能开门了。罗把零件安在控制板上，合上封盖，再按下按钮，门开了。

进去一看，哇！好一个星象控制中心！罗取下中央的子母棒（Twin Scepters），用其中一

根指向屋顶上的暗灯(Faint Light),启动了星象控制装置。罗稍稍一试,就发觉原来金色的那根(Golden Scepter)是用来调试大行星的,银色的那根(Silver Scepter)则是用来调试小行星的。对!一定是双月互蚀,罗想起了在展馆塔岛显示石壁上看到的内容。于是罗把大行星定位于右上方、小行星则位于异星与大行星之间。果然一阵地动山摇后,双月互蚀出现了,但门又被关上了。罗捡起地上的金属板(Plate)和绿色手杖(Green Engraved Rod),再揿一下按钮打开了门。

回到中枢大厅,罗决定去黑暗通道一探。打开手电筒"通入"黑暗,没想到黑暗的尽头竟是一座光彩夺目的水晶桥。桥上有两道气门,按下桥头的按钮(Button)打开第一道气门,进去后再按两次,罗就能进入里面的房间了。那房间似乎是位于深海底,景色十分宜人,房中有个控制台,上面有五根水晶,罗调整三根小水晶棒的高度,使那根蓝水晶大放光芒,与此同时,一阵隆隆声传来。这不是球形快车的声音吗?原来这里是快车控制室。当罗再次进入中枢大厅,用红色手杖打开那扇大门后,果然发现快车已修复,罗乘着它来到了墓穴塔岛。

第五章　墓穴之谜

四处走走,罗又发现了那个熟悉的奇怪装置,启动它,接通光桥。继续向上走,来到一个洞穴(Cavelinterior)。进去没走几步,就有一团团黑乎乎的东西向罗袭来,慌忙逃出,定睛一看,原来是蝙蝠群(Bat Creatures)。它们最怕光,因此打起手电进洞胡照一气就可驱走它们。

穿过洞穴,罗遇上了失散的布林克。久别重逢,自然心里感慨万千,真想好好跟他聊聊,但他一副爱理不理的样子,真把罗气得要死。罗独自回到中枢大厅,想用绿色手杖上的图样打开最后一扇靠控制板控制的大门。但将图样正确输入后,大门依然无动于衷。究竟是怎么回事呢?罗用巨牙撬开控制板仔细检查了一番,原来是电路断了。罗用电线把面板与地面上的电火花(Sparks)相连,这下才把门打开,进去后搭球形快车到达地图塔岛。

途经壁架(Ledge)、坑洞(Pit),罗来到一空旷处(Opening)。这里中央是一座控制台,罗把四根不同颜色手杖上的图样一一输入,空中浮现出相应的影像。这时罗才知道墓穴塔岛上还有不为人知的秘密,得去探探究竟。于是罗穿过上方的一道门,又开启了一座光桥,通过光桥来到墓穴塔岛。

在那里的高地(Plateau)上罗发觉有块石板(StonePlate)十分奇怪,用铲子挖开一看,下面竟有个山洞(Hole),进去才发现这就是墓穴。罗见地上有个双月形记号,就踩了上去,并用短棍顶住罗踩着的石板,从而打开了天窗(Shutter),但什么也没发现,似乎是缺少能量。于是罗立刻去星球的动力装置处,打开一块松动的金属板(LoosePlate)取来了蓝色水晶(BlueCrystal),把它嵌入墓穴里的凹洞(Hole)中,果然成功了。但天窗上积尘(Dirt)太多,以致光线太弱无法产生影响,因此罗回到墓外清除了灰尘。终于在双月互蚀光线的影响下,墓穴中升起了一座奇怪的雕像(Status)。

罗的手指刚一碰那雕像,它就化成了灰烬。站上平台,平台载着罗缓缓降到了地底。向右来到一扇三角形门前,刚想去开控制板(Slot),不料那控制板中落下一枚生命宝石复活了地上的一只怪兽。罗急中生智向另一付怪兽骨架(BrokenBone)抛出生命宝石,这下它俩自相残杀起来,结果落得个双双被巨石压死的下场。罗走近门边的控制板一瞧,发现上面的图

样与先前那道怪异蓝光留下的木雕手杖十分相似，因此就用那把手杖一点，果然门开了。进去一直走到尽头，罗看见一座水晶金字塔，里面是一具外星人的遗骸。

大发现，真是大发现，罗兴奋得连忙用通讯器告诉罗宾丝，但她似乎不太相信罗，对此无动于衷。不过罗此时兴趣颇大，用手杖点上面的控制板打开金字塔。罗应该让外星人复活吗？不知他是敌是友？这样做似乎十分危险。但堂堂男子汉岂能怕这怕那！为了解开这异星上的谜团，寻求返回家乡办法，罗决定用生命宝石复活他问个究竟。

一阵绿光过后，外星人复活了。他看上去很和蔼，没有一点敌意。但因为语言障碍，他们无法沟通，罗只好暂时与他道别。

第六章　真相大白

罗再次联系罗宾丝。通讯器刚一通，她就告诉罗，她已经掌握了外星人的语言，真是天助罗也。不料就在这时，通讯突然中断，罗宾丝似乎受到了袭击，罗决定去找布林克一同救罗宾丝。

罗再次来到蝙蝠洞，用手电赶走蝙蝠。飞散的蝙蝠引走了正在专心工作的布林克，罗趁机跑过去把他藏在墙边的一堆生命宝石收了起来，以此要求他共同营救罗宾丝。虽然他十分生气，却也没有办法。罗和布林克商量了这样一个营救方案[与布林克对话时点取怪物的图样]——由布林克作诱饵引开怪物的注意，罗乘机从另一边跑出去到瀑布源头，(FaldSource)推倒大石(Rock)使瀑布改道。然后回去让罗宾丝待怪物靠近时拉水闸[与罗宾丝对话时点取水闸的图样]，再叫布林克引怪物靠近罗宾丝[与布林克对话时点取水闸的图样]。

当怪物快要碰到罗宾丝时，她打开了水闸，湍涌的水流冲走了那可怕的家伙，罗宾丝得救了。布林克竟突然使用武力从罗身上抢走了生命宝石回去继续研究，真不知道他现在为什么变得这样，也许是生命宝石复活以后会有些副作用吧。管他呢，反正有了罗宾丝，罗就可以与外星人交谈了。

先到展馆塔岛上拿了些生命宝石，再到墓穴里复活这名外星人。通过罗宾丝的翻译，真相终于大白。原来这个异星上的一切都是他们面前的这位外星人创造的，但他有两个失败的造物，一就是绿宝石，虽然能使人复活，但却使生命失去其原有的珍贵意义，使他的子民如同行尸走肉一般；二就是神眼，这原本是想让他的子民能自由地穿梭于六度空间，没想到他们竟迷失于其中，再也无法回到现实，而被地球人发现的阿提拉陨石实际上就是他发往外太空的求救飞船，以期其他星球上的居民能把他们拉出六度空间。当然他们三人误打误撞地来到这里，实际上也就是被邀请来营救他子民的人。当他们问及如何返回地球时，他告诉他们只有把他的子民救出来，才能为他们制造太空船，送他们回家。除此之外，罗还把在这次异星搜奇中产生的种种疑团一一向这位外星人请教，他都做了令人满意的解答。在搞清所有问题后，与这位外星造物者告别，准备开始营救计划。

第七章　大功告成

大家立即开始行动起来。在地图塔岛的空旷处(Opening)，罗把金属牌交给了罗宾丝，她就用它操作那神秘力场(StrangeField)升起了一座小岛，在里面罗拿到了第四块金属板，这下终于可以去中枢大厅开启最后一道门了。

刚准备动身，通讯器里又传来布林克的呼救声。原来他的手被星象塔岛上的裂缝夹住了。他们急忙前往救助，发现布林克的手被夹得很紧，看来只有切除了。罗拿出鄂骨(JawBone)一下把他的手夹了下来，布林克很沉着地用生命宝石治愈了伤口。

罗和罗宾丝、布林克回到中枢大厅，把金属板一一嵌入最后一扇关着的门边的三角形凹槽中，第五扇门打开了。但布林克依旧喜欢独来独往，只得由他去了。进入后，罗看了看那奇怪的控制台(Console)却不知如何摆弄，还是去请教那个外星人吧。他们从实验室上面出去，在山顶罗找到了该岛上的奇怪装置。但装置上的棱镜被鸟巢(Nest)遮住了，于是罗先把鸟巢除去，然后再启动这最后一座光桥。通过光桥，他们到墓穴塔岛，直奔墓穴中的金字塔，把外星人唤醒，追问他有关异星装置(AlienDevice)的问题，一直问到神眼零件(EyePart)的情况。最后，这位造物者不得不给罗一把探知神眼零件隐藏下落的玄机的手杖(Creator'sEngraving)。告别时，他一再警告他们异星装置是极度危险的，要罗千万小心。回到地图塔岛的控制台，罗把这手杖上的图样输入进去，空中浮现出海滩的影像。他们立刻前往，果然在海滩边的石缝里找到了这块神眼零件。

回到教堂塔岛的实验室(Lab)准备使用神眼零件，不料布林克在那儿等着，他打算拿走大家全部的生命宝石来启动他研究的机器。为了看清他的葫芦里究竟卖的什么药，罗把生命宝石交给了他并尾随他到了蝙蝠洞。原来布林克做的机器是用来制造生命宝石的，但他的机器好象还缺少动力源，因此罗把有关神眼零件的一切告诉了他。最后他俩约定如果制造出两个生命宝石就罢工了。要启动异星装置进入六度空间必须要两块生命宝石，因此罗要求布林克把这两颗宝石先给他们用，等救出异星上的人民后，再把宝石还他。不想布林克死活不同意，争执中竟拿起石头想置罗于死地，却自己失足摔下山崖，再度魂归异地。

回到教堂塔岛的实验室，罗把神眼零件与两颗生命宝石放入了那奇怪的控制台，然后请罗宾丝启动异星装置。她深知这次任务危险异常，因此要罗许诺万一她有什么三长两短千万别用生命宝石救她，因为她不想变成第二个布林克，罗只得点了点头。她终于义无反顾地去开启装置。罗最担心的事发生了，当罗宾丝开启最后一道机关时，她献出了宝贵的生命。

罗永远不会忘记她临终前的最后一句话——回家！为了完成她的遗愿，罗须强忍悲痛孤注一掷，救出异星子民。

刚踏上光桥，中央神眼里就跑出只怪物向罗扑来。罗机敏地跑回装置，按下奇怪装置上的按钮切断光桥，那怪物不及回去，掉进了万丈深渊。罗又重新开启光桥，来到了神眼内部。成败在此一举，罗坚定信念勇敢地进入了六度空间。在那奇幻的六度空间里，所有外星人终于一一出现在罗面前并回到了现实。罗成功了！

回到现实，外星造物者出现在罗面前，他对罗的壮举十分感激，并从六道空间中拉出了罗宾丝与布林克作为报答。他们竟然安然无恙，罗情不自禁地与罗宾丝紧紧抱在了一起！一切都进展得那么顺利，太空船准备好了。罗与这位异星朋友——造物者挥手告别，乘上太空船结束了这次跌宕起伏的异星之旅！

银河飞将Ⅲ之猛虎之心

Wing Commander 3: Heart of the Tiger

一、游戏简介

这是由 Origin 公司推出的游戏。

二、游戏用键

飞行方向控制

↑↓←→:机首方向控制;

Shift+↑↓←→:快速方向控制;

< >:机身左右滚翻。

武器及瞄准控制

Z:自动驾驶;

E:抛出诱导空雷;

F:全部火炮功能;

G:火炮类选择;

J:超时空跃进;

L:锁定目标;

M:导弹类型选择;

T:目标选择;

W:全部导弹选择;

Y:适配目标速度;

Enter:发射导弹;

Spacebar:发射火炮;

Ctrl+C:隐形;

Ctrl+E:弹射离机。

动力指令

Tab:后燃器激发;

-:减少1%动力;

=:增加1%动力;

]:减少5%动力;

[:增加5%动力;

\:最大动力;

Backspace:最小动力。

僚机指令

Alt+A:攻击我的目标;

Alt+B:分散攻击;

Alt+F:保持或重组编队;

Alt+H:协助摆脱敌攻击;

Alt+W:报告目前状况;

Alt+T:嘲骂敌人。

系统功能

Alt+C:校正摇杆;

Alt+M:音乐开关;

Alt+O:控制面板;

Alt+P:游戏暂停;

Alt+S:声音开关;

Alt+V:游戏版本;

Alt+X:返回DOS;

Ctrl+F:显示当前图像帧数;

Ctrl+J:设定摇杆控制模式;

Ctrl+K:设定键盘控制模式;

Ctrl+M:设定鼠标控制模式。

视像显示单元(VDU)指令

O:视像显示单元切换;

C:通讯视像显示单元;

D:损害视像显示单元;

N:导航视像显示单元;

P:能量视像显示单元或项目调配;

S:防盾视像显示单元;

Ctrl+F4:后视视像显示单元;

Ctrl+V:视像显示单元图像开关。

观察点指令

F1：座舱或前视观察点；

F2：左视观察点；

F3：右视观察点；

F4：后视观察点；

F5：尾随观察点；

F6：机外观察点；

F8：导弹观察点；

F9：目标观察点；

F10：追踪观察点。

三、完全攻略

地球联邦与基拉西帝国的战争已持续了近半个世纪。在这场战争中，地球联邦正逐渐走向劣势。安格尔(Angel)上校率领的康克狄亚(Concordia)星际巡洋舰(这是《银河飞将Ⅱ》的旗舰)正在爆炸，船员已经全部失踪。安格尔也不知下落。这时我的手提通讯机发出了信号，原来是多恩(Tolwyn)上将要我向他报到。于是我立即来到上将的指挥舰。

多恩上将要我到胜利号(TCS Victory)上当战术飞行指挥官。这是一艘有光荣历史，曾为联邦做出巨大贡献的舰船。虽然我担心安格尔的处境，但军令如山倒，只好乘上航天飞机前往胜利号。

第一次战役

初到胜利号，我要求埃森(Eisen)舰长把基拉西投诚的飞行员赫伯斯(Hobbes)调回飞行岗位，所以赫伯斯就成了必选的僚机飞行员。这次任务只是巡视欧西尼(Orsini)星系的超时空跃进点，途中要击落两批轻型敌机。

第二次战役至第四次战役

飞返胜利号后，在电梯、二层的生活区及三区的主控区遇到同事，与音乐家瓦克罗(Vaquero)的谈话比较轻松，别人就不同了。大家对我让赫伯斯飞僚机的事颇感纳闷。为了统一认识，振奋士气，这三次战役挑选了其他几个飞行员，藉此也熟悉了其他飞行员的飞行风格。科伯拉(Cobra)总是主动攻击，瓦克罗善于掩护，瓦加蓬(Vagabond)善于搏斗，而马尼亚克(Maniac)则在我每次被敌机打中时，在旁边冷嘲热讽。

第五次战役

第四次战役后飞来了一只黑鸟——联邦新型试验战斗机“神剑”(Excaliblir)，和它的试飞员弗拉斯(Flash)。埃森舰长说他只听命于多恩上将的命令。这时基拉西战机大举来袭。所有的飞行员都要升空。

第六次战役

在这危急关头，弗拉斯竟按兵不动。打它使我来到二楼储物室揍了弗拉斯一顿。这时胜利号的武器控制官奇拂(Chief)正在等我。她透露了神剑号的情况，并问我愿不愿意飞一下这艘飞船。因此这次我便驾驶这艘神剑出击。完成任务刚一降落，弗拉斯就迎了上来，争吵一阵后后，他提出到模拟机上一决高低，看看到底谁有资格开这架战机。我接受了挑战。埃森舰长在比试前叫住了我，他将我训了一顿，但让我好好利用导弹对付弗拉斯。我心中有数，在与弗拉斯的比试中，他的枪法很好，我就避免与他头对头冲击，在他回转之时锁定发射，同时善用诱导空雷和机炮，如此几次后即可战胜他。

比试以后弗拉斯在尽行控制区似乎在等谁，见到我后与我交谈起来，他希望我不要有什么成见，我对所有飞行员都会一视同仁的。

当我到达第三层的主炮控制室时，马尼亚克正陪着一位女飞行员在闲聊，我听到他提到上校，便问他一句，但他立刻截口不说。我注意到旁边的女士是个新面孔。她是弗琳特(Flint)，是主动要求到这艘战舰服役的飞行员。我表示欢迎后就走开了。但我能感觉到背后灼热的目光。

胜利后，舰队跃进至罗康达(Locanda)星系。

第七次战役

这是一次敌众我寡的突袭战，这次胜利号只提供了地狱猫(Hellczt V)这种机型。而基拉西帝国则是驾驶着长刀一般的瓦卡多什(Vaktoth)战机。用导弹才好对付。

第八次战役

为了阻止基拉西舰队使用生物病毒武器(Bioweapon)攻击拉康达四号星球，由于选用了可挂载质子鱼雷的机型，因此在与基拉西战机相遇时，用质子鱼雷击毁了武器母舰，接着打开加力系统，追击可能已经释放的武器载体，并一一摧毁之。

任务成功后跃进至黑鬃(Blackmane)星系。

第九次战役

当我返回胜利号正赶上弗琳特准备离开，与科伯拉告别的场面。我很想留下弗琳特，但没有这么做。我来到自己的储物柜，久久凝视着那张与安格尔在海滨的留影。这时基拉西帝国要大举入侵联邦在黑鬃星系的空间基地，而且，此次派出了携带有质子鱼雷的基拉西重型轰炸机(Paktahn)。要注意把导弹留到对付最后一波的轰炸机。

第十次战役

任务胜利完成后，，武器控制官在飞行平台上迎接我。这时又接到出发护送黑鬃基地的运输舰队到胜利号的任务。要在某处等待基拉西的隐形战机的到来。这种飞机虽然会不知不觉地绕到背后进行攻击，但是防盾薄弱、火力不强，被击中后仍然会现出原形。

第十一次战役

完成护送任务后，弗琳特回来了。刚和她聊了几句，埃森舰长就命令我护送运输舰队返回黑鬃基地。不过，这个命令发布得早了一些，当我升空后，它们才不紧不慢地启航。任务顺利完成后，整个舰队进至亚利尔(Ariel)星系。

第十二次战役和第十三次战役

补给舰队的到达，使得胜利号拥有了长弓(Longbow)号。这是一种能携带多枚质子鱼雷，以对付大型船只的重型战斗轰炸机。接下来是对基拉西力量进行打击的时候了。在全歼了基拉西舰队后，我受到全舰官兵的盛大迎接。

第十四次战役

这次是护送胜利号顺利到达超时空跃进点，基拉西战机不停地进攻，胜利号上的强大火力给予支持，我和战友们专注地攻击大型舰只，最终完成了任务，胜利号到达跃进点，整个舰队跃进至德流思(Delius)星系。

第十五次战役

科伯拉与赫伯斯的矛盾已经激化，他们不停地争吵。由于赫伯斯是《银河飞将Ⅱ》时的老朋友了，我支持了赫伯斯，科伯拉不快地离去了。我驾驶着长弓号，带足质子鱼雷到这个

新星区巡航、搜索并摧毁这个星区的敌战舰。战役胜利后，舰队跃进至多哥(Torgo)星系。

第十六次战役

多恩上将亲临胜利号，在欢迎仪式上，他走到我面前，赞扬我的战绩。我把这一切归功于大家的努力。在战情发布室，多恩上将介绍了联邦的新型星球毁灭战舰贝赫莫斯(Behemoth)，它可发射足以使一个星球崩溃的能量，有了它，可能就是战役的一个转折。这种战机火力强大，但许多部分的装甲很是薄弱。基拉西帝国的舰队发现后很快就杀了上来，为了保卫贝赫莫斯，我和战友们迅速升空，截击基拉西的战机。

第十七次战役

护卫贝赫莫斯(Behemoth)的战役结束后，罗恩(Towyn)上将在主控制室与我谈起了他苦苦追求近10年的贝赫莫斯计划。

为了防备基拉西舰队的突袭，我受命在超时空越进点布上空雷。在每个越进点都需要散布4枚空雷，只要选好空雷这种武器并发射，完成之后有语音提示，飞向下一个地点。

第十八次战役

原本以为密布的空雷足以让贝赫莫斯安然抵达目的地，但是基拉西帝国总是让人大惊失色。当我飞过那片陨石区域时，数个石头径直向我冲来，这是陨石战机亚斯特罗伊德(Asteroid)。我左冲右突，终于打败了这些陨石战机。随后，逐一消灭基拉西的运油舰(Tanker)，这种舰只的要害在舰体中心的炮台。当贝赫莫斯安然抵达越进点后，整个舰队越进至罗基(Loki)星系。

第十九次战役

为了贝赫莫斯的实射演练而进行的前期战役是由上将取代埃森(Eisen)舰长而直接布署的。在这一战役中，要对付七八个波次的敌机的攻击，包括驱逐舰(Destroyer)。

第二十次战役

我找到埃森舰长，与他交谈，为多恩上将违反条例接管胜利号而不平，但埃森舰长似乎有些忧心忡忡。科布拉(Cobra)谈起胜利号上有间谍。我还没有来得及调查，战斗任务就又来了。在贝赫莫斯试射罗基四号星球时，我将担任警戒。多恩上将把这个任务看得轻而易举，我可不敢大意。在我一一击落基拉西舰队的4架轰炸机后，贝赫莫斯摧毁了罗基四号星球。这时基拉西舰队的反击力量已来临了，这次是两艘驱逐舰、一波隐形飞机和两架轰炸机。

打败敌机后返回胜利号，发现赫伯恩(Hobbes)站在主炮控制室的船舷前闷闷不乐。我与他交谈，发现他的话里充满矛盾和忧郁，我对他有了更深的了解。一个人帮助别人去毁灭自己的家园，情感上有多么的矛盾和痛苦。

第二十一次战役

这次我要护送贝赫莫斯到达跃进集结地。基拉西帝国似乎对贝赫莫斯的行踪了如指掌，派出了无数的轰炸机，把贝赫莫斯摧毁了。基拉西王子亲自出马带来了安格尔(Angel)的最后的消息。我追击毛球王子的座机时，胜利号发来了命令，90秒钟倒计时，必须立即返回。由于战机无法脱离母舰，我还是遵命降落了，胜利号返回了亚尔科(Alcor)星系。

第二十二次战役

多恩上将被调离了，他突然老了许多。我来到酒吧，武器控制官就在我身边，她同情地安慰了我，我也就不再喝酒。突然响起了警报，基拉西战机大举来犯。

第二十三次战役

帕拉丁(Paladin)来到了胜利号。这时我才了解安格尔的秘密使命是侦测基拉西帝国的本土，并得知她被捕前的一些情况。根据安格尔发回的资料，基拉西帝国本土行星在地质结构上存在着致命的地壳裂缝，而地球联邦早已在研究地震炸弹(Temblor Bomb)，估计只要射入地壳，就能引发整个星球的崩溃。这种武器的研制者塞佛林(Severin)已于一年前被基拉西族拘捕于阿尔科五号星球，但他的真实身份并没有暴露，因此救援行动迫在眉睫，首先就是要扫清阿尔科五号星球附近的空域。

肃清了阿尔科五号星球附近的空域之后，塞佛林博士以前的助手瓦加蓬(Vagabond)在酒吧与我谈起地震炸弹和塞佛林博士。这才知道这位博士在帕克森七号(Paxons VII)星球的实验中曾使千万人丧生，尽管我能理解他的心情，但战争需要有"刽子手"。

突然广播响起，把我叫到飞行甲板，只见科伯拉倒在血泊中奄奄一息，是赫伯斯干的。科伯尔怀中的电子记录仪还在作响，记录仪上记着地震炸弹的资料后，我打消了追击的念头(否则是一场极其矛盾的厮杀)。我默默地与埃森舰长收拾起科伯拉的遗物，直到按下飞行员们那具飞行归宿的按钮。

第二十四次战役

为了救援行动的顺利展开，我的任务就是驾驶神剑作为星球表面作战的开路先锋。解决掉第一波隐形战机后，一个俯冲滑到阿尔科五号星球表面，基拉西的行星战机伊卡斯(Ekapshi)迎面飞来。打掉几波战机后，救援分队救出了塞佛林博士，瓦加蓬上前情不自禁地揍了他一顿。成功后，舰队跃进到弗雷亚(Freya)星系。

第二十五次战役

清理这个空域内的基拉西帝国的力量，这次我选用长弓号武器。解决掉仇人后，弗林特(Flint)亲切地与我交谈了一会儿。瓦加蓬因对塞佛林博士的过激行为而受到停飞处分，我找到埃森舰长力陈己见，说服了埃森舰长。瓦加蓬对此只是说如果有机会还要再揍他一顿。

第二十六次战役

上面接二连三地发布了有关弗雷亚二号星球的命令，这一回要救摧毁弗雷亚二号星球表面的防盾能量中心(Shield Generator)，在星球表面击毁所有的目标后，还需要往返几回才能返航。

第二十七次战役

这次是要消灭返回弗雷亚二号星球的基拉西舰队。这倒是轻松。难的是在弗琳特和奇佛(Chief)同时出现时，与谁过分亲热都会导致另一人伤心离去。

第二十八次战役

为了试验地震炸弹的效果，胜利号跃进到海培里恩(Hyperion)星系。我驾驶神剑，并携带地震炸弹向这个星系中的一颗地质结构与基拉西帝国所在的弗雷亚二号星球一样独特的小行星进行试射。我飞到这颗小行星上时，找到地壳裂缝，地震炸弹自动锁定，按下发射钮后，立即爬升脱离，眼看这颗小行星在身后爆炸。

第二十九次战役

地震炸弹的力震撼了全舰。我找到弗拉斯(Flash)、瓦克罗(Vaquero)和瓦加蓬一一交谈,大家摆脱了失败的阴影。基拉西舰队立刻对我们进行追击,因为没有神剑可飞,就驾驶着长弓出发了。在击败三只舰队的攻击后,胜利号跃进回到费雷亚星系。

第三十次战役

重返弗雷亚星系的首要任务就是"搜索并摧毁"。在击溃三波基拉西舰队后,最后的决战就要开始了。此时基拉西帝国已经集结了大型舰队,准备在48个小时后直击地球,以挽回不利的败局。

第三十一次战役

这是最后的较量。我驾驶着经过改装的神剑,带领3架僚机出发,新战机的特点是装备了射击纠正仪,无须死死瞄准,炮火就能准确地射中目标。同时还加装了隐形装置(Cloaking Device),不过其能量只够激活两次。

第一阶段的敌机出奇的多。当把来犯之敌消灭后,降落在联邦在前进路途上预先设置的陨石状秘密中继站,对受伤的战机进行维护。

第二阶段的目的地是弗雷亚二号星球的另一个陨石基地,基拉西战机源源不断地飞临战区,当我降落到中继站时,发现自己的僚机已经在战斗中阵亡了。在中继站装好地震炸弹隐形装置,读冠帕拉丁指挥官的指示,然后加力冲出了陨石基地。按照事先的规定按下Ctrl+C键激活了隐形功能后,眼前一片迷茫。自动驾驶电脑驱动着神剑向目标直飞去。当即将来到行星的表面时,神剑被一群基拉西战机截住了,其中就有赫伯斯和毛球王子。我悄悄绕到毛球王子的身后开火。敌人也发现了显形的神剑战机。在消灭了几架战机后,跃入了弗雷亚二号星球的火红的表面。

下到行星表面后立即激活了隐形功能。神剑隐秘地向着导航电脑上的目标点飞去。地震炸弹的锁定方框在逐渐闭合,嘀嘀的警示声也越来越紧密。终于按下按钮,地震炸弹飞向裂缝,接着就是惊天动地的爆炸。

四、游戏心得

秘技

键入"WC3 - mitchell"启动游戏时,进入游戏后按以下键可有下列秘技:

Ctrl + W: 消灭锁定的敌人;

Alt + Z: 摧毁雷达探测范围内所有的敌舰。

观看动画

在片头动画时,按下Shift + Del + F10键后,再按顺序键入"LORD BRITISH",此时游戏会多出一个选单,可看到4张CD中所有的剧情动画。

秘技选单

在菜单屏幕中的飞行选项屏时,按Alt + O键即可进入秘技选单。

英雄传说Ⅳ之朱红雪

The Legend of Heroes 4

一、游戏简介

这是一部由 Falcom 公司制作的情节 RPG 类游戏。《英雄传说》有4部，分别为《龙的传人》、《屠龙战记》、《白发魔女》和《朱红雪》(第二部《屠龙战纪》的攻略见"万水电脑游戏软件宝典系列"的《电脑游戏菊花宝典》)。此部在画面、音响、剧情上都有上佳的表现。

二、完全攻略

在远古的世界里，巴伦垛司神和欧库托姆神从天界开始斗争，慢慢地延伸到人间，人类也因此分为两个教派互相攻击。最后，为了封印住欧库托姆神，巴伦垛司神将自己的身体分裂成6个部分，这就是6种神宝。为了夺取收藏在巴伦司教派圣地卡特多拉伦大圣堂的两件神宝，以便使欧库托姆神重现，欧库托姆派教徒在贝里亚司的率领下，攻进了卡特多拉伦大教堂。最高导师将卡特多伦拉历代所传的神宝卡贝沙和库那伦分别交给收养在神殿的亚宾和艾依梅，分别由贤者葛维和女神官欧蕾西亚保护。最高导师艾司裴利拖住贝里亚司，大家逃了出去。逃出去的人住在狄那凯所住的普列亚务特。为了躲避欧库托姆的信教徒们的追查，亚宾兄妹分开躲藏，亚宾被带到葛维的好友雷幕拉斯贤者的家中，艾依梅不知去向。

观景小屋

8年后，亚宾长大成人。雷幕拉斯临终前告诉亚宾到奇布里村贤人馆的狄那凯处询问艾依梅的下落。亚宾在家中找到短剑、雷亚护符和帐篷(能储存游戏进度)。到乌伦特村村长家辞行，得到格格布的地图(能显示当前位置)、雷亚护符和300洛赛。在离开村子的桥上，从小相处的麦依也要求同行，他们离开乌伦特村，前往奇布里村。

非尔汀

非尔汀是到奇布里村的必经之路。到达非尔汀后可到斡旋所找一些工作做，赚些钱买装备。在这里可招募其他伙伴加入队伍。如果让密慈加入队伍，就可以从下水道的密道直抵王宫。原来密慈就是非尔汀王家的公主，常常化妆外出。在王宫可以见到国王美立根16世，还可以自由地从大门出入王宫。

奇布里村

途中打败怪物，麦依挺身而出，救出被魔兽抓住的奇布里村的雪依。雪依邀请他们到她家做客。来到奇布里村，再向东行，找到狄那凯老者所住的贤人馆。可是被女佣仙娜拒之门外。刚想返回，被仙娜叫住，得知狄那凯的助手罗蒂丝想见他们。亚宾找到罗蒂丝，得到她的帮助，从东边书房的暗门出去找到巴斯达。巴斯达带亚宾去见狄那凯。原来巴斯达和罗丝蒂都是欧库托姆派的教徒，他们把狄那凯关在洞窟中，要以狄那凯的性命换取亚宾的神宝。亚宾将卡贝沙丢出，这时一只老狗阿卡冲过来，撞倒了巴斯达，使亚宾有机会拿回卡贝沙，并救出狄那凯。巴斯达原想动武，但被罗丝蒂止住，然后他们离开了。狄那凯让亚宾到

培奈奇亚修道院去找欧雷西亚和艾依梅，关于卡贝沙的事也得听欧雷西亚的指示。回到奇布里村，到雪依家中作客，受到雪依父母热情招待。雪依对麦依特别热情，搞得麦依很不好意思。

伯伦城

亚宾和麦依前往培奈奇亚修道院，途经伯伦城，听老头说栈桥那里有人劫持女孩。亚宾听后与麦依急步赶去，原来是罗丝蒂要以人质逼亚宾交出卡贝沙，而人质正是刚认识的雪依。这时巴斯达赶来，告诉罗丝特波鲁特已经向修道院进发，抢夺另一件神宝。为了抢在波鲁特的前面拿到那件神宝，罗丝蒂急忙赶往修道院。亚宾救下被劫的少女雪依，但她已经吓晕过去了。好心的达罗斯老人和思汶婆婆将她收留下来。

培奈奇亚修道院

亚宾继续向西，到了新伯伦城，见到达库斯。与他签约后，他就加入队伍。出新伯伦城向西见到一路标。由此往北走，来到培奈奇亚修道院。把狄那凯的介绍信给门卫看，便被领到欧雷西亚院长面前。院内一片狼籍，原来是波鲁特带僧兵已经攻击了修道院。好在欧雷西亚院长昨天已经让艾依梅以使者的身份带着库那鲁去海对面的德西斯，到巴鲁垛斯教派的宗教中心巴鲁库特大圣堂，将神宝交给最高导师库洛尔。院长告诉亚宾赶紧到拔娄亚找艾依梅，和她一起把两个宝物交到巴鲁库特的贤者手中。

新伯伦城

大家回到新伯伦城，刚进城就遇到一个杀气很重的男子。出城北又遇到女孩找人帮忙，亚宾接受了她的求助，找到尼雷爷爷，得知有个陌生女孩到山葡萄森林去摘山葡萄，没有回来。出城后向花园之丘方向进发。途中见到一个路标，由此往北直入山葡萄森林，向西找到了失踪的少女。原来雪依对麦依一见钟情，不顾路途险恶，尾随而来。将她救醒后，交给尼雷爷爷照顾。

吉亚的工厂

进入吉亚，城的中西北处有座冶炼厂。有个叫拉布亚的让亚宾检查厂内5座熔矿炉，可得到500洛赛。刚要离开，拉布亚又叫住亚宾，原来欧库托姆教徒要他们交出工厂，否则要破坏熔炉。来到熔炉前，看到波鲁特正带着一些僧兵抓住了鲁卡，毁了五号熔炉。亚宾上前打败波鲁特的僧兵，救出了鲁卡。罗丝蒂赶来道谢，原来鲁卡是罗蒂丝的弟弟，此后罗蒂丝对波鲁卡不满，没有再为难亚宾。

拔娄亚

从吉亚到拔娄亚的路上经过迪亚桥，一伙山贼要索取2000洛赛的过桥费，打败他们后过桥来到拔娄亚。本来可以追上艾依梅，因吉亚的那件事担搁了行程，所以只能赶往塞塔港。来到城西的港口买船票，见到艾依梅已经上船，但那班船已经客满，只好乘坐下班船。由于水流的原因，很快就赶上了那班船。前一艘船遭到海盗劳勒斯团的洗劫。他们把艾依梅和追赶麦依来到这艘船的雪依抓走了。亚宾赶上海盗船，消灭了海盗，救出了艾依梅。但由于船被撞出一个洞，马上就要沉下去了，幸好客船及时赶到，有惊无险。

塞塔港

回到塞塔港口，亚宾让雪依和艾依梅留在酒馆中。在城里走走，打听情报。在通往巴鲁

库特的出口附近得知，半路上有辆遭人遗弃的兽车。为了省点劲，大家决定搭这辆车前往巴鲁库特。他们到城外一看，是辆漂亮的车子，就乘上出发了。原来这是罗蒂丝的圈套。巴斯达驾车从后头撞翻了这辆车，使亚宾等人受撞击晕倒在地，巴斯达正要取走卡贝沙和库耶鲁，波鲁特出现了，用闪电术杀死巴斯达，也重伤了麦依和罗丝蒂。波鲁特正要对亚宾兄妹下手，旅者米雪儿出现，用旋风卷走波鲁特。这时雪依醒来，将奄奄一息的麦依带走疗伤。亚宾醒来后，只看见倒在地上的罗丝蒂和艾依梅，雪依和麦依不见踪影。艾依梅也醒了过来，但无法救醒罗丝蒂。这时，贤者葛维来到这里，将亚宾等人送往巴鲁库特。

巴鲁库特

到达圣都巴鲁库特，在葛维的陪同下，亚宾兄妹将卡贝沙和库耶鲁交给了最高导师库洛尔。库洛尔回答了有关神宝的问题。亚宾得知还有4件神宝散落世间，只有集结了6件神宝才能彻底摧毁欧库托姆教。当晚，亚宾一行在圣都住下，睡前到右边房间看望了罗蒂丝，得知很快就能好转。

在神殿中四处看看，在靠右的大厅内见到小孩龙耶，龙耶向他们介绍了厅中一面很漂亮的彩绘玻璃。亚宾想去神殿看看。快要出城时，有个僧侣赶来叫住了亚宾，告诉他们神宝的归还仪式就要举行，要他在自己房中等候。亚宾回到房中与艾依梅、罗丝蒂交谈。龙耶进来通知大家仪式就要开始了。大家就起身前参加仪式。亚宾和艾依梅因有功而受到嘉奖。此时彩绘玻璃上出现波鲁特，他居然能穿透如此强大的结界。在波鲁特威胁最高导师时，伤势未愈的罗蒂丝赶来攻击，众人得以逃脱，但她被波鲁特击倒。因为他只是个影子，无法拿走神宝，便让杀手马多姆下手。马多姆似乎良心未泯，他并未加害罗蒂丝就要离开，被亚宾等人拦住。艾依梅认得马多姆是解救过欧蕾西亚的人，就劝说他回心转意。马多姆还是打死艾依梅离开了。

亚宾沉浸在巨大的悲伤里，神秘的旅者米雪儿从狄那凯贤者那里又来到这里，得知发生的事后，加入了队伍。他告知众人在埃鲁·非尔汀城还残留着巴鲁司神与欧库托姆之外的传承体系。塞塔以北的特库斯村海外有座真实之岛，用岛上的圣水加上特库斯村的神木叶子，可化解所有咒语，这也是解救罗蒂丝的唯一方法。亚宾决定前往真实之岛。

达库斯村

大家出北门，经塞塔到达特库斯村。由于佟树叶是村民的共同财产，要先取得村民的同意才能进入佟树林中捡拾叶子(至少要问5个村民才能去拿神树叶)。树林在村子的北面，由于神树林的落叶会污染环境，每天都要把落叶烧掉。亚宾赶到时，落叶已经烧完，不过烧叶人窝卡的头上还有一片落叶。得到佟树叶后，来到村子东北方的小码头，向村民安尼尔借船出海。但船很小，只能乘坐两个人，因此亚宾和米雪儿两人上船出海。

真实之岛

凭藉米雪儿的法力很快来到真实之岛。岛上的石门被封印住了，连米雪儿也打不开。往南走可发现一个直通地底的裂缝，进入裂缝后先向右，再向上，顺着路在第三个拐弯处有个不明显的入口，进去后可得到圣水。米雪儿建议继续探索一下。两人再往前走，见到一幅壁画，画上两只争斗的巨龙好像就是欧库托姆和巴鲁埃司。米雪儿感到画有一股空间力量，认为是种叫夏路的装置，可以用影像表达神的意旨。通过米雪儿的法力，亚宾见到四段模糊

的影像。一是有个神官端坐在古代建筑的废墟中。一是亚蕞拉斯正把一包东西藏在稻草人中。一是小女孩在泉边自言自语。一是有个女人的灵魂出现在坟场中。此后两人走出地下宫殿。这时船不见了，出现了马多姆。亚宾冲上前去与他拼杀。米雪儿在一旁看到马多姆的杀气中有股悲伤，便用法术制止了他俩的争斗。米雪儿带着亚宾跳入海中，正遇见葛维驾船接应。在船上，米雪儿谈起他对马多姆的看法。

巴鲁库特

大家返回了巴鲁库特，从秘道进入了神殿，见到了库洛尔。将神树叶和圣水给葛维配成解药，让罗蒂丝服下，不一会儿咒语解开，恢复了健康。米雪儿此时要离开，与另一位贤者共同修行。亚宾与葛维在大殿谈起了在真实之岛上看到的影像，葛维认为这是亚宾今后人生的玄机，其中水路畅通的所在可能是花园之丘的天空遗迹，浮在水面上的村庄可能是摩西湖的企德村，但对坟场则难以想像。亚宾决定到花园之丘和企德村去看看。罗蒂丝说6件神宝中的另外4件神宝分别由依顿、斯冠帝亚、奈芙迪斯和杂路分别守护，其中两处就在花园之丘和依顿祠堂，另有一处可能在企德村。她认为真实岛上所看到的是神对4件神宝的启示。亚宾决定与罗丝蒂一起去看看。亚宾与葛维约好，由葛维去找杂路的信息，其他三路自己承担。

出发前到最高导师处与他辞行，得知大圣堂的地下发现了转位门，可在巴鲁库特、拔娄亚和非尔汀等地进行瞬间转移。门的钥匙在地下神官那里，随后又给了亚宾500络赛。告别库洛尔后来到地下室，地下室大概位于神殿的中央，不容易找到。入地下室后找到神官，得到钥匙，打开转位之门，通过一条长长的通道，来到控制室。

观景小屋

从转位门来到非尔汀城，出城向南。打败路上的小怪物，来到乌鲁特村，见到麦依的父母，把麦依的不幸告诉他父母，在村外为麦依作了座坟墓。然后来到观景小屋。亚宾想起往事，来到爷爷墓前哀悼，想起爷爷在稻草人中藏东西的情节。在右下方找到稻草人，从中了解到奈芙迪斯祠堂的入口在诺特斯森林里，进祠堂还需要爷爷留下的一把钥匙，原来爷爷是这座祠堂的守护人。亚宾与罗蒂丝从右上方的一处破栅栏通过，进入了诺特斯森林，在森林中找到了诺特斯迷宫，直接走到明显的方块处站立，出现爷爷的灵魂，他为亚宾打开了通往奈芙迪斯的通道。

入洞后，打败拦路的妖魔，来到奈芙迪斯祠堂。用爷爷留下的钥匙打开门，进入后站在祠堂中心，被一道光传送到另一处，向前走，经自动扶梯来到奈芙迪斯的面前。奈芙迪斯的灵魂已经被邪恶者施法，受污气污染，只有破他力量的坚强的灵魂才能破除咒语。通过战斗，打败了奈芙迪斯，解救了他的灵魂，得到了神的左手依司普拉。

花园之丘

回到非尔汀城的图书馆，找到时空移位器，来到拔娄亚。向花园之丘进发。通过大溪谷来到花园之丘正中心的一处秘道入口，见到秋思，得知在依顿祠堂北边有处秘密入口。从麦卢库那里打听到守卫神殿的是镇长的儿子雷多。亚宾来到镇长的家，得知雷多的情况。在前面的小河里得到符咒，向北来到圣地。亚宾见到了在真实之岛上见到的影像。在东北部的一处空地见到坐着的雷多。将符咒贴在他头上，雷多就醒了过来，为他们打开通向依顿祠

堂的秘道。通过秘道，来到依顿祠堂，打败依顿，解救了他的灵魂，得到巴雷埃斯的右手帝雷普拉。

巴鲁库特

通过移位器回到巴鲁库特，见到最高导师库洛尔，得知可那鲁的村中也有一个祠堂，是诸精灵的统治者多鲁加的住所。它位于北方。

库鲁特

亚宾来到库鲁特，这里正受到严寒的侵袭。在教堂遇到凌度恩；他估计严寒可能是因为多鲁加神殿中有不对劲的地方。亚宾从村子边的一块菜地旁找到一条通道，通过这条通道向上来到寒冷冰殿，进入殿中见到多鲁加神。但多鲁加神也被施咒，在没有办法的情况下，多鲁加化成四道光飞向远处。亚宾只好回到巴鲁库特。

企德村

从巴鲁库特的西城门向西，来到企德村，找到长老的家。从长老那里打听到只有斯寇帝亚的女巫引路，打开通道才能到达斯寇帝亚祠堂。但女巫已经去世，她的传人沙利奴就住在隔壁。从沙利奴手中借到一本关于神的书，但沙利奴说，要进入祠堂必须要有圣水晶，而圣水晶据说是很久以前就装入一个宝箱沉入摩西湖中。亚宾从沙奴利手中得到前人留下的那把钥匙。

离开长老家，向南走，可见到一艘很大的船，与亚宾在真实之岛上见到的影像一样。找到船长奥可肯后，让他帮忙。船长便开船向湖心驶去。途中，与船上每位乘客交谈，希望得到更多的线索。然后回到船长那里，这时湖水有异常情况，只好先把船开回港口。

回到岸上，亚宾找到沙利奴，沙利奴要亚宾帮她找到她的妹妹。亚宾在船的右上方找到她的妹妹，在离船前，去找船长询问开船的时间，奥克肯说现在即可开船，于是船又向湖中心驶去。亚宾随意找几个人交谈后，回到船左上方的一间房中休息，这时听到奥克肯大喊舵失灵了。亚宾出房一看，见到从湖中冲出的怪物毛西，经过战斗将水怪毛西赶跑后，船长把船驶回港口。

回到岸上，亚宾与村长和船长商量对策。这时听到沙利奴的惨叫，原来沙利奴的妹妹利塔在船上玩耍时，被水怪抓走。大家回到船上，第三次驶向湖心。当亚宾来到船的右上方，见到利塔的小猫，这时发现了水怪。神明突然附在沙利奴的身上，湖怪是斯寇帝亚的龙。在神的指导下，大家从湖中取宝箱。亚宾拿出钥匙打开宝箱，取出了圣水晶。

拉古斯森林

回到村中，再往北走，来到拉古斯森林。通过森林后，找到祠堂的秘密入口。走到入口处，当中的地面下沉，露出一条通道。进入通道，来到斯寇帝亚祠堂。亚宾用圣水晶打开大门，进去打败斯寇帝亚，得到巴鲁埃斯的右脚帝雷布神宝。

巴鲁库特

回到巴鲁库特，见到库洛尔。得知葛维长老发现神秘的墓地在加纳西岛，葛维已经在普林扎库准备好了船只。亚宾一行出城，往西走，前往普林扎库。

普林扎库

到达普林扎库，在武术行会找到葛维。葛维说看守杂路祠堂的女巫已经去世。要打开

通道进入祠堂，需要找到她的徒弟多米妮柯。大家来到港口，乘船来到加纳西亚岛。来到多米妮柯家，葛维感觉到这个屋子有人来过，便到屋外问邻居，但是由于平时就没有人靠近这座房了，也就没有什么线索。有个人说看见一个很凶的人走向多米妮柯家。亚宾立刻赶去，但没有看到什么人。葛维说此时可能去墓地了，便赶到墓地。见到马多姆，而且发现他是葛维的弟子。原来马多姆为了救回心爱的多米妮柯，与波鲁特签订协议，即杀满10个正神殿的人，才能使多米妮柯复活。一场战斗后，亚宾战败马多姆，由于马多姆也是正神殿的人，因此多米妮柯复活了。她带领大家来到杂路祠堂的秘密入口。多米妮柯打开大门，入门后来到杂路祠堂，打败杂路精灵，救了他的灵魂，得到巴鲁埰斯的左脚依斯普。

亚宾出来后，不见了葛维和多米妮柯。回到港口才见他们。告别后回到普林扎库的葛维家，在葛维的家中大家一起商量以后的计划。最后确定先回巴鲁库特。

巴鲁库特

回到巴鲁库特，见到库洛尔。将收集全神宝的事告诉库洛尔。库洛尔说如果这时举行祈祷仪式，巴鲁埰司神的灵魂会变成亚纽西奥剑，四精灵加上神宝可得到最高的力量，但必须得多鲁加的同意。卡特多拉鲁的地下有条秘密山道可通向封印之地。由于前往卡特多拉鲁的圣者之路已经不能使用，只能转到普林扎库乘船到达。

卡特多拉鲁

下船后，进入正上方，山谷右方的一个山洞就可以进入封印之地着左上方的台阶走向祭坛。这时无恶不做的波鲁特出现了。他说贝里亚司已经进入封印之地，想用多鲁加的力量让欧库多姆复活。亚宾中了他的圈套，正当波鲁特想用咒语袭击亚宾时，艾司裴利的灵魂出现了，而且邪恶的咒语在圣地是没有作用的。经过一场激战，战胜了波鲁特。亚宾在艾司裴利的指导下，将6件神宝组成了亚纽西奥圣剑。亚宾回到大门前，用这把圣剑打开大门进入海底隧道，下到封印之地。

封印之地

进入封印之地后，遇到贝里亚斯在召唤多鲁加。由于亚宾的原因，四精灵的封印力量转弱，多鲁加的力量落入了邪教徒手中。正在这时，邪教推出了麦依和雪依，原来雪依为了救麦依，答应把灵魂献给邪教。亚宾正想搭救二人，这时米雪儿出现，救下了雪依和麦依。亚宾冲入洞中，按绿、绿、绿、蓝、蓝、蓝、蓝、蓝、绿、下蓝、绿、绿、左蓝、左蓝、蓝、绿，就可走出迷宫。由于地狱神多鲁加已经被邪教魔法所污染，只有战胜他才能拯救他。众人合力击败他。多鲁加为了消灭欧库托姆，提示4人，只要在欧库托姆前挥动亚纽西奥圣剑就可消灭他。

进入熔岩地带，穿过时空地带，找到贝里亚斯，可是仪式已经完成，欧库托姆已经复活。亚宾上前消灭了欧库托姆，也唤醒了封印在圣剑中的巴鲁埰司，众人合力消灭了巴鲁埰司。离开封印之地，来到悬崖边上。发现麦依的生命力急剧下降，这时多鲁加已打开了地狱之门，准备接走麦依。亚宾纵身跃入漩涡中，不知下落。在众人的期待下，地狱之门再次打开，亚宾带着麦依与艾依梅回到了地面。

英雄们回到了故乡。

游牧民族

Horde

一、游戏简介

这是一款动作经营游戏，兼有 RPG 和 SLG 的特点。游戏是从主角被封为朝夕爵士(Sir Chauncey)开始的，目的是在各种恶劣的环境中发展畜牧业，把荒滩僻壤变成一个土肥物丰的牧场。由于加入了自然灾害、怪物侵袭等突发事件，还有每次开发新牧场前随机生成的地理环境，使游戏过程具有一定的不可测性，难度自然是不小。

二、游戏操作

游戏按春夏秋冬四季进行。每年冬季一过，就要向国王纳税，纳完税后顺便去趟王国商店，在那里可以储存游戏进度或购买物品。不过购买的只是物品的使用权，在经营中每用一次还要再付费用。

商品

熏肉：用作诱饵，当怪物吃熏肉时可以向它进攻。

戒指：可在战斗中将你传送到地图上的任一地方，以便及时救助村民和牲畜；

雷：可以扔在怪物必经之处，或干脆一脚把这冒烟的家伙直接送进怪物怀中；

石墙：比你现有的篱笆更坚固；

机器武士：可以抡锤助你一臂之力，杀伤力很强。

随着游戏的进展，以后王国商店里还会出售更高级的商品，如流星锤、魔法快靴、弓箭手、火球术、喷火龙等等。不过好东西要的钱也更多。

操作方式

进入游戏后可用鼠标或键盘操作，建议你使用鼠标。按一下鼠标右键(或空格键)将屏幕右下角的方框点亮，此时向上推鼠标(或按上键)可进入地图方式，向下拉鼠标(或按下键)可返回游戏画面，左右移动鼠标(或按左右键)可改变方框内容，显示你目前拥有的经营品种(如牛)及防御设施(如陷井、石墙等)，决定了就按下鼠标左键(或回车键)开始布置。另外，按 F3 键可进入游戏设定选单，按 F2 键调出进度，按 F1 键暂停游戏。

方框旁边的沙漏是时间显示。一旦沙子漏完，狼就来啦。要用手中的剑去和狼战斗。

战斗

在战斗中点亮右下角的方框，就可以使用已经购得的各种武器和法术，不过使用时还要花钱，因此要注意剩下的钱，要留些钱交税。

三、完全攻略

第一关　新托平原

朝夕爵士奉国王之命去新托平原开垦。新托平原土地肥沃，开发不会太难，但也不能掉以轻心，要用好那一点点开发资金不是件容易的事，况且国王身边还有个爱进谗言的大臣。

选择一个好的牧场可使以后的发展有利些。应找湖泊密集的地区建大本营,因为这里有许多小怪物,它们天生怕水,可利用湖泊作天然屏障,免受小怪物侵袭。在两湖之间可种些树,用来拖延怪物的移动速度,这样可以有充足的时间逐一干掉来犯之敌。而且种一株小树只需一个金币,等树长大了再用铁铲挖回来就可卖5个金币,这也不失为一条致富之路。在一些重要的地方,如篱笆与树木间的空隙还可挖掘陷阱以阻挡敌人。

在平原上还是养牛划算。一头牛购入价是100元,但每一季度便可收回25元的丰厚利润,这是种地打粮食挣不到的。当然,要是牛在中途被怪物吃了,这发财梦也就白做了,所以首要任务就是保护牛的安全。不过平原上的怪物只会从北面进攻,把牧场设在南面便万事大吉。另外,村民的安全也很重要。在每次人怪大战后,只有靠村民才能把被毁的村庄重建起来;当木料充足时,扩建村庄也需要村民来完成。如果村民都死了,国王也不会饶过你的。

经过几年的艰辛,终于完成了平原的开发,下一步将前往绿荫荫的阿尔伯加森林。不过在离开这里之前,最好把所有可以变卖的物品都卖掉,以便将全部资金带入下一关。

第二关 阿尔伯加的森林王国

此关安营扎寨也要遵循依山傍水的原则,选一块有湖泊的宝地,以便有钱时可以挖通一条护村河,不但能防止外敌入侵,而且可以适当控制村落的发展趋势。

此关的怪物比较聪明,它们会分散开从四面八方进攻,还能寻找防守薄弱的地方攻击。但仔细观察一番不难发现,北方的敌人似乎少一些,就在这里盖牛圈吧。

森林王国自然是林木繁茂,而且成材树的价值颇高。但想靠木材发家就错了。如果在山中乱砍滥伐,会有一位法力高强的女巫施法,降低你的生命值;但如果你多种些小树的话,她就会帮你增加生命值。

在抵御怪物大举进攻时,切记不可与某一怪物缠打死斗,要兼顾四方,否则你的村民们可就要遭殃了。

第三关 布造的臭沼泽

在这个大沼泽中到处都是淤泥,没有可以建造房舍的地方。不过要改造这片沼泽地也非难事,只需在沼泽的边缘多种些树来固化土地,不久就能改造出一大片肥沃的耕地。

建成村庄后,便可到商店中选购道具。在众多道具中,火球术最为实用,它的攻击力和攻击面最大,在对付怪兽时,只要用此术锁定敌人,然后释放出一个大火球,敌人顷刻间便化为乌有,而且命中率100%。相反,在雇佣兵里新加入的弓箭手却显得华而不实,而且还要60元的工资。

城墙在这里也有重要的作用,因为沼泽中有一种外形像鳄鱼的怪物,它可躲藏在淤泥中伺机攻击村民,十分难对付。但建起城墙后,就能迫使它走出沼泽潭,没有了烂泥,打它就容易多了。还应注意,城墙要与村庄外围保持一定的距离,这样可有时间在村外抵挡怪兽进攻,减少村庄的受损程度。

另外还有一点值得大家注意,沼泽中有一种善使瞬间转移术的怪物。对付它时,只能用红宝石戒指跟踪追击,最好是用火球术将它消灭在城墙外。

第四关 喀奈耳沙漠

在沙漠中,种地没有沃土,养牛缺少牧草,因此首先要改造环境。先找一块有水坑的地

方，最好附近有些草木，在这里安营扎寨。沙漠中有水的地方多半是有地下水脉，因此把水坑挖开就可造出一条人工河流，最好能让人工河把村庄包围起来，当作护村河。待到河两岸长出草木后，可在远处另开新河道，把旧河道填平就能种粮食或养牛。此后依法炮制，不断将护村河的"圈子"扩大，村庄和牧场的面积也就随之扩大了。

待村庄有一定规模后，再拓宽河面，在河中间筑起一道城墙，将村庄紧紧包围起来，但要留出一个缺口供自己出入。这种水中城墙不但可以抵御沙漠中善于土遁的怪物，还能阻隔那些傻头傻脑的小怪兽，不过就是工程太大，耗资太多，需统筹安排，酌情建筑。

当一切就绪后，再到商店里买一把星级武器——流星锤和魔法靴。在消灭了敌人的巨型怪物后，你就可以威风凛凛地站在村子唯一的入口，凭险而踞，笑谈风云。大功告成后，也许国王还会给你加官进爵呢。

第五关　冰冻荒野

在这冰天雪地的地方，无法开垦，无法养牛，也无法种麦。可以靠前几关攒下足够的金币，那么根本不需开垦土地，几年的税收对你不算什么，买把强力武器——火鱼叉，当几年名符其实的游侠，是多么惬意的事啊。

如果你手头没那么宽裕，只好老老实实地去继续开发绿地了。最快捷的方法就是用火球术或火鱼叉在地面上烧出一片空地，但要注意不要烧到村庄和村民。虽然可以用牛群舔出一块绿地，省下一些钱，但由于开垦时间过长，牛群很可能被怪物吃个一干二净，所以最好不用这种方法。

等到村庄建成后就可养牛了，应该注意的是这里的怪物没有固定进攻方位，所以要多修城墙，依据财产状况雇佣武士并合理安置。待来年春天冰雪融化，河面解冻，就可开凿出一条护村河。另外，加宽河面、打通支流也很重要，可以减少洪水发生的机率。

最重要的还是要打败怪兽。这里新加入的冰雪怪物生命力极强，并且十分爱吃村民，是个很难缠的家伙，火龙、火球术、火鱼叉这类高级武器对它都无效，只有用熏肉作诱饵，再使出流星锤才能干掉它。

洲际风暴

Interstate 76

一、游戏简介

又译《公路争霸战》，是由 Activision 公司设计推出的超级 3D 动作赛车游戏。游戏在 Win 95 平台下运行，图形界面采用了流行的 3D 引擎，用多边形绘制的 3D 立体实体呈现出美国 70 年代的西部景观：小镇、岩石、沙漠、高速公路以及各种各样的超级战车，并模拟侧滑、弹跳、冲撞等动作，形象逼真。片头的动画颇具可看性，而在数个关卡之间也以许多的动画进行衔接，让整个游戏的过程绝无冷场，再配合上高水准的录音效果（游戏的主题曲十分耐听），暗藏杀机的无垠荒原中，衬以晦暗的音乐以及逼真的音效（包括了马达声、枪炮声

等),视觉以及音乐效果都是一流的。本游戏中情节成份并不是很重。游戏支持目前流行的多种网络对战功能。

二、完全攻略

游戏主角是位年轻的赛车高手葛洛夫(Groove)。葛洛夫的姐姐杰得(Jade)也是一名车手,她发现了有人在试图控制车赛的结果。这个幕后的主使者是退伍老兵安东尼奥(Antonio Walochio),他正在大量募集雇佣兵,想要建立一支军队。杰得发现了这个秘密后,在一次车赛中神秘地失踪了。杰得通过她的助手陶拉斯(Taurus)带给葛洛夫一封信,信中告诉他这个秘密。葛洛夫从姐姐那里继承一辆 Piranha,将它改装成了一辆超级战车,和他的同伴陶拉斯和斯基特(Skeeter)一起,战斗在德克萨斯州的荒野上。陶拉斯来自英格兰,原来是诗人,他的妻子和女儿被罪犯杀死了。陶拉斯来到这片荒野是为了忘掉过去,他曾经是杰得的助手,也是葛洛夫助手的最佳人选。斯基特是一名优秀的机械维护师,每当战斗的间隙,就维护和修理损坏的车辆。有了这些朋友的帮助,葛洛夫不再孤单,他驾驶着自己的战车,消灭那些狂妄的匪帮,阻止安东尼奥的阴谋。

游戏中充满了各式各样的战车,如 1932 年产的老爷车,时速 157 英里的 Courchelle 跑车,重达 12000 磅的重型卡车,重 18000 磅的学校通勤车。游戏采用玩家主观的视野进行,在武器的瞄准上,玩家需要利用雷达锁定目标,按下发射键,车辆上的武器就会根据雷达的提示,自动地瞄准敌人射击。武器的种类包括了 7.62mm 到 30mm 的机关枪、火箭弹、火焰喷射器、迫击炮、枪榴弹、地雷等等。

在游戏中,不但要射击,要在公路上奔驰,还要攀岩走壁,亦或是以跳跃的方式越过沟沟坎坎,接着再落入坑洼不平的石头地面上。除了要和敌人作战,还要和恶劣的环境作斗争,你会由于驾驶不慎发生了碰撞或者行驶在草原上而损坏你的车辆底盘。如遇上恶劣的天气,还需要打开雨刷保持挡风玻璃的干净,当然这种情况下能见度会随之降低。由于你的车辆在游戏中具有和现实生活中一样的特性,因此,当你驶离道路的时候,车子会有一点失去控制的感觉,特别是在颠簸的草原上。当你一不小心驶离公路的时候,必须要小心驾驶,以免因为过度强烈的碰撞而导致车辆冲击或者翻倒。此外还要注意车速,避免车子发生侧滑或是左右摇摆。当然,也可以利用侧滑的功能,使车回转,然后射击身后的敌人,如果翻车就不好了。除了上述的标准驾驶"动作"外,在游戏里有些控制键是用来射击的,可以通过 Enter 键来选择不同的武器,然后用 Spacebar 来进行射击。为了方便,还可以用武器连接方式(按下 L 键),将面向同一方向的武器连接在一起,提供同时发射多项武器的功能。

游戏中还提供了雷达锁定的功能。玩者可以利用头罩上的十字线或车辆瞄准系统来瞄准目标,按下瞄准按键就可以锁定在范围内相关的车辆或是物件,被锁定的目标会出现在方框中,并且屏幕上也会显示出表明该车辆目前的损坏程度,损坏指示器的颜色会随着损坏的程度而改变。炮塔型的武器会一直锁定目标,以让你注意战场附近的所有敌人。如果需要的话你可以切换目标,武器上的摄影机会给你许多额外的帮助。

游戏还特别设立了一种训练的模式,在这种模式里逼真地模拟了实际战场的情况,透过你同伴的指引,您可以在很短的时间内学会游戏中所有必要的动作技能。

游戏就像进行一场车赛,还必须兼顾敌人、路面、装甲、武器等项目,车况等许多属性(例

如损坏程度、弹药量、系统量表等等)方面。你还可以通过雷达、自动瞄准器来进行战斗，选择的车型、装备的武器、装甲、发动机等等设备对战斗都有直接的影响。路面状况影响以及驾驶的方式对于习惯赛车类游戏的人都十分熟悉。这里具备了赛车类游戏的所有特点，只有细节以及表现的方式、界面不大相同。

游戏的界面相当容易亲近。你所看到的就是你的驾驶室，里面包括各种各样的专业仪表。当你驾驶着赛车，驰骋在美国西部的旷野上，伴随着激烈的战斗；当你突出重围，用装备的 30mm 机关炮击毁对手的战车的时候；当你用手枪消灭掉敌人的驾驶员，夺取了它们车辆装备的时侯，会充分体会到驾驶战车驰骋的乐趣及相当的成就感。

车辆装备的每个项目都将对战斗产生直接的影响，引擎、悬挂、撒车、武器等等都要综合考虑，想要获得一辆梦幻战车，并不是每种装备都要放在车上，有时也是对驾驶员技术的一种考验。当想要装备某种设备以提高战斗力的时候，并不是每次都会有不错的收获，当车辆货架不足时就会出现无法装备的情况，这时侯就要靠经验来选择了。

战斗

游戏的主要任务就是消灭出现在面前的任何敌人。在战斗的过程中，会从车辆的控制面板上获得尽量多的帮助信息，雷达可以掌握敌人的踪迹，提供锁定的方式。当你锁定目标以后，雷达将不断地跟踪目标，直到将其击毁。在面板上还提供车辆的其他一些状况，系统量表、装甲以及武器装备显示，当车辆受到损伤的时侯，显示器用不同的颜色来提醒车辆的状况，有了这些仪器的帮助，可以将精力完全放在战斗中。当然也可以去掉这些辅助工具，让战斗的场面满屏幕，充分享受敌人的车辆在你面前着火、翻滚、爆炸的镜头。

游戏中还提供了一些特殊功能。在战斗后，进入“旅程”模式时，同伴斯基德会为你维护受损的车辆。因此在任务的间隙，你可以选择备用设备并对车辆进行调整，甚至可以将一些损坏的设备留下进行修理，当然维修设备是需要一些时间的，在“设备管理”选单中将会有完整的提示。但是，网络对战不提供这个模式。

游戏在数据及资料的设计上相当详细。各项数据与其他数据都有相关联之处。例如武器配备与车辆型号是相配合的，车辆的装甲和速度都有所限制，这会加强火力和增厚装甲进而获得游戏整体性的平衡，车辆的各项统计图表都制作得相当仔细，车辆配备系统也很完整。

进入游戏后，一开始必须通过选择装备来组装无敌战车，它将影响到战车的基本属性设定，也会影响战斗的进程。单人游戏采用过关的形式。每关都有不同类型的地图。通过消灭敌人、控制不同类型的战车来达到过关的目的。车辆可以配备机关跑、火箭炮、火焰喷射器，甚至可以抛射手榴弹或地雷，每种形式都会占去车辆的武器架位，不同的车辆配备的武器架位也不同。当架位被占满之后就不能再配备武器了。换句话说，可以配备多种武器的重型卡车的机动性就比不上只配备少量武器的高速赛车。这就要求在武器和车辆的选择中找到一个平衡点，同时也是对玩家的技术和经验的一个考验，你甚至可以选择只配备机枪的 1932 年产的老爷车进入战斗。当然游戏的难度就增大了。你的战车受到敌人攻击时也会受到损伤，在屏幕上会对受损的部位进行提示。机械师在战斗的间隙对车辆进行修复。

游戏支持多人对战。在对战服务的设计上，这个游戏可以允许玩家随时加入或退出游

戏，不必等人到齐后才能加入战斗，节省了大量的时间。甚至对举办对战的服务来说也是这样，若有玩家从服务器退出后，会从其他玩家中选择一台机器作为服务器，自动承担起网络对战的服务，使游戏不至于中断，这里可以看出游戏设计小组在这方面是花费了一番心血的。游戏还提供和机器对战的模式，在战斗之后，机器会根据你的表现来给你打分，这是与你使用的车辆相关的，如果使用了破吉普打翻铁甲战车，所得到的分数就多了。以此维护不同的车辆和武器的公平性。

在游戏中还可以近距离用手枪直接击毙敌人车辆上的驾驶员，并且获得敌人战车上面的装备。这样就不会为你车辆上的武器弹药和车辆配件因战斗损坏而担心了。

三、游戏心得

按住 Ctrl + Shift，同时输入以下字符可得到相应的秘技：

freelance：加速（或加武器）；

getdown：所有的车开始攻击你；

wiggleburger：屏幕摇晃得很厉害；

thirdnostril 也是秘技之一。

足球 97

FIFA 97

一、游戏简介

这是由电子艺界出品的体育运动类游戏。游戏容量 340MB，安装在硬盘上的空间需要 50MB。这个游戏是在《足球 94》、《足球 96》后推出的。游戏中共有 64 支国家队，12 个足球协会，近 255 个球队，共 4200 多名球员（《足球 96》只有 59 支国家队，178 支甲级队，3000 多名球员）。游戏以体育场内的热烈气氛和逼真的人物动作，再现了如火如荼的足球赛场。游戏支持对战功能，可以通过调制解调器或网络与他人对战（最多 20 人，守门员由电脑控制）。游戏采用两种新的技术，一是动态捕捉技术（Motion Capture），即用真人身上的传感器捕捉动作，然后由计算机处理绘制人物的技术。一种是三维增强技术（3D－Plus），可使游戏中队员从近处没有锯齿感，又不影响游戏的流畅性。

与上一代相比，由于采用了新的引擎，球场规模更为宠大，观众人数、热情会因比赛的性质而不同。球员动作更加丰富流畅。每个球员的动作表现更符合实际，如铲球或冲顶等动作做完后，要有一定时间才能爬起来。游戏的裁判员执法更为规范，如铲球犯规，就可能得到黄牌或红牌。游戏可选 8 种视角进行比赛（F1 至 F8 为各个视角的切换），还可以改变战术、阵容，以及每个人的站位。游戏支持 640×480 的显示方式，有 8 个视角任意切换。游戏的虚拟体育场技术（Virtual Stadium）产生的体育场宏大而壮观，又很细腻，连座位都设计得非常逼真，观众数量会因球队的名次而增加。从声效上讲，不仅有观众的呐喊助威声、鼓声等等，甚至不同国家的观众的声音还有些区别。而且还有英国某种著名的体育评论员 John

Motson 和 Andie Gray 进行解说(Play by Play)。

二、操作用键

F1 至 F8 键:各种视角切换;

F11:退出游戏;

F12:退出比赛;

1:控制器选择;

2:队形调整;

3:更换场上队员;

4:球队技术统计;

5:系统调整;

6:放前段慢动作;

7:进球时间及队员显示;

8:吃牌队员及时间。

A、S、D 三键在不同情形下有不同的动作。表述如下:

(1)无球时的动作:

方向键:跑动,向任意方向控制队员;

A+方向键:向选择的方向铲球;

S:切换队员,将光圈切换到离球最近的队员;

D+方向键:向选择的方向倒地铲球;

Q:使当前正在控制的队员加速;

E+方向键:向选定的方向大力铲球。

(2)有球时的动作:

方向键:带球,使带球队员向任何方向移动;

A+方向键:挑高球,按键时间长可以加大踢球力量;在对方禁区内,此指令使球自动飞向球门中心;

Shift+方向键:传球,按键时间长可加大踢球力量;

D+瞄准:射门或大脚破坏,在球门区内按键时间长可以射门,在球门区外为大脚破坏;

Q:带球者加速跑动;

Alt+Shift+方向键:弧线球。

(3)控球队员将球传出后:

方向键:控制当前控制队员的跑动方向;

D:抽射,得球者自动射门;

Q:加速,当前队员冲刺;

W:进入回传模式。

(4)回传模式:

方向键:控制当前所控制的队员的跑动方向;

A:挑高球,向当前队员回传高球;

S:将球回传给当前控制队员；

D:射门或大脚破坏；

Q:控制当前队员冲刺；

W:取消回传模式。

(5)球在空中飞行时：

方向键：控制当前所控制队员的跑动方向；

A+方向键：头球、冲顶、倒钩、转身射门等动作，要看得球高度和当前控制队员的相互位置；

Q:使当前控制队员加速。

(6)掷界外球：

方向键：移动队员，改变掷球者面对的方向；

A:掷高球，时间加长可加大掷球力量；

S:掷低球，时间加长可加大掷球力量；

D:自动将球掷向球门方向，按键时间长可加大掷球力量；

W:掷球模式，可在一般、回传、战术设定、目标模式之间选择。

在回传模式下：

A:移动在场内的选定队员；

S:在其他在场内的十名队员间切换；

D:掷向球门将球掷给所选定的人员。

在战术设定模式下：

方向键：选择战术，有三种可选；

A或S:队员自动执行所选择的战术；

D:射门，自动将球掷向球门方向，按键时间长可加大投掷力量；

Q:退出战术模式。

在目标模式下：

方向键：将目标点移动到草坪上任何位置；

A:掷高球，将球掷到指定位置；

S:掷低球，将球掷向指定位置；

Q:掷向对方球门。

(7)角球或任意球：

方向键：移动队员，改变罚球者所面对的方向；

A+方向键：挑高球，按键时间长可加踢球的力量；

Shift+方向键：传低球，按键时间长可加踢球的力量；

D+方向键：在球门范围内是射门，在球门范围外是大脚破坏；

W:模式选择，可在一般、回传、战术设定、目标模式间选择。

在回传模式下：

方向键：使在场的选定队员跑动；

A:传高球,将球传给所选队员;
S:在其他在场内的十名队员间切换;
D+方向键:在球门范围内是射门,在球门范围外是大脚破坏。
在战术设定模式下:
方向键:选择战术,有三种可选;
A或S:队员自动执行所选择的战术;
D+方向键:在球门范围内是射门,在球门范围外是大脚破坏;
Q:退出战术模式。
在目标模式下:
方向键:将目标点移动到草坪上任何位置;
A:掷高球,将球掷到指定位置;
S:掷低球,将球掷向指定位置;
D+方向键:在球门范围内是射门,在球门范围外是大脚破坏,按键时间长可加大踢球力量。
(8)点球:
S:换罚球队员,可在上场的10人中轮换,电脑默认最擅长罚点球的队员;
D+方向键:射门,按键时间长可加大踢球力量。
(9)守门员有球时:
A+方向键:移动守门员,一旦移动4步后只能改变守门员面对的方向,用手抛球;
S+方向键:踢高球,按键时间长可加大踢球力量;
D+方向键:踢低球,按键时间长可加大踢球力量;
W:模式选择,可在一般、回传、目标模式间选择。
在回传模式下:
方向键:移动在场内所选定的队员;
A:将球抛给所选择的队员;
S:切换队员,可在场内10名队员间切换;
D:将球踢给所选择的队员。
在目标模式下:
方向键:将目标点移向草坪的任意位置;
A:手抛球,将球传向指定位置;
D:踢球,将球踢给所选定的队员。
(10)门球:
方向键:移动守门员,改变守门员面对的方向;
A+方向键、Shift+方向键、D+方向键:踢球,按键时间长可加大踢球力量;
W:模式选择,可在一般、回传、目标模式间选择。
在回传模式下:
方向键:移动场内选定队员;

A：手抛球，将球抛给选定的队员；

S：切换队员，可在场内的十名队员间切换；

D：踢球，将球踢给选定的队员。

在目标模式下：

方向键：将目标点移动到草坪内任意位置；

A 或 D：踢球，将球踢给选定的队员。

(11)守门员：

A+方向键、Shift+方向键、D+方向键：移动守门员，如果在射门前移动，守门员将在射门的瞬间跳起。如果在射门后移动，守门员将扑向指定方向。如果没有发出指令且球飞向守门员，守门员将自动救球。

三、游戏介绍

比赛模式

游戏包括友谊赛(Friendly、联赛(League)、锦标赛(Tourment)、决赛(Play Off)、练习赛(Practise)、转会(Transfers)等项目。游戏增加了室内足球项目。

(1)友谊赛：可从 255 支球队中任选两支进行比赛，包括国家队和职业联队，另外还可挑选各国、各俱乐部的球星组成一支属于自己的明星球队。

(2)联赛：从国际足联下属的 11 个国家的足协(巴西、英格兰、马来西亚、西班牙、美国、荷兰、瑞典、法国、意大利、德国)中挑选甲级球队，进行角逐。在漫长的赛季中，可随时观看日程安排表和各队目前所处的名次，其中包括胜负场数、积分等资料，并有射手排行榜、犯规次数和红牌罚下的统计数字。胜得 3 分，平得 1 分，负为 0 分，每一场比赛都至关重要。需根据对方的打法周密部署作战方案，安排上场队员。有的比赛可以不必亲自去打，电脑可模拟出比赛结果，虽省时省力，但比分肯定不如自己打的理想。

(3)锦标赛：18 个球队分 3 个组进行比赛，各组的前茅进入前 8 名，然后争夺世界杯冠军。

(4)决赛：16 支球队为夺冠而进行生死战。

(5)训练：为玩家安排较轻松的练习，熟悉游戏中的规则和技术。只有在场下努力训练，才能在场上有作为。游戏提供的练习有：角球、任意球、门球、界外球、点球等。

(6)转会：随着新赛季的开始，各球队球员间流动，这必将促进职业化足球的发展。如果看上别的球队的球星，可在这里进行操作，让他为你的队效力。

(7)室内足球。室内足球场地小，利于密集防守，参与进攻的队员相对比较少，这就需要利用战术配合和撞墙等战术进行突破。

传球的准确度

游戏对传球准确度有 3 种控制模式：

Action：比较一般的模式，它加上一些电脑的辅助操作，这样在传球时不一定很准确仍能到位。这种模式速度比较慢。

Arcade：这是上一种模式的加速版，速度很快，是真正能给玩家淋漓尽致感觉的模式。

Stimulation：更加真实的模式，因为它取消了电脑的辅助操作，需要对自己的控球、传球

等要有更高的准确度，对玩家是个挑战。

网络功能

游戏提供两种网络对战方式，调制解调器（Modem）联接和网络（Network）联接。由于每台计算机可有 4 人同时玩，因此调制解调器联接方式实际可有 8 人进行对战，而网络联接可有 20 人同时进行。除了 2 个守门员，其他球员都可由不同玩家控制。现在 EA 主页已设立了网络对战功能（Match-Up），只要登记一下，就可通过 TCP/IP 协议与世界各地的玩家对战。

战术

球队的战术应用在游戏中也很重要。游戏提供的阵形有 5 种，即 3－5－2、4－4－2、2－4－4（清道夫）、4－2－4、4－3－3。如果想打攻势足球，可打 4－2－4，4 个前锋会对对方造成很大压力。如果想控制中场，可用 3－5－2 阵形，能攻能守，来去自如。根据比分的情况改变阵形，没准能反败为胜。

四、游戏心得

秘技

将电脑日期改为 1997 年 2 月 29 日，然后选择新加坡队参加比赛，便可在游戏时输入以下键得到相应的秘技：

CANTONA：使球员传球给旁边的队员抽射；

KELONG：使用秘密球员；

LAOCHIAO：增加新球员。

其他秘技还有 KAYU 和 LTH。

射门高手

用上述飞人秘技带球从边线到禁区边缘这个狭长地带、突破下底，当跑到与球门成 10°至 40°的夹角范围内，先按 ↑ 键（从左往右攻时）或按 ↓ 键（从右往左攻时），在放开 S 键的瞬间按 D 射门，进球率可达 70% 以上。

游戏中所采用的中国国家队名单

此名单选用的是 1995 年底中国足球队为备战 96 年奥运会预选赛时的名单，游戏采用后，又有稍许改动，因此名单有些让人不知所云。其中 1 号区楚良（守门员），2 号朱琪（后卫），3 号肖坚（后卫），4 号张恩华（后卫），5 号刘越（后卫），6 号郝海东（后卫?），7 号 Hi T（中卫，不知是谁），8 号李明（中卫），9 号申思（中卫），10 号杨晨（中卫），11 号 Hi Z（中卫，不知是谁），12 号高峰（前锋），13 号周宁（前锋），17 号黎兵（中卫），19 号潘毅（前锋），22 号 Chen U（守门员，也不知指的是谁）。

足球 98

FIFA:Road to World Cup 98

一、游戏简介

又译为《世界杯之路》，是由电子艺界公司的加拿大子公司出品的体育运动类游戏。游戏从《足球 94》到《足球 96》、《足球 97》，到现在的《足球 98》，并不是简单的升级。因为这一款已无法从中再找出其前作《足球 97》的明显痕迹了。全新的界面，逼真的假动作，超强的智商设计与激昂的音乐，给游戏增添新的活力。《足球 97》中采用的虚拟体育场(Virtual Stadium)的 3D 技术还能看到体育场有马赛克现象，比较粗糙。在《足球 98》中这项技术继续得到改善，只要有一个很简单功能的 3D 加速卡便可以在雾化的基础上大大减弱了马赛克现象，也使得整个体育场看上去特别平滑、柔和。如果有更好一点的 3D 加速卡，其所呈现的场景可以说是目前见过的足球游戏中最出色的一个。

二、操作用键

F1 至 F8 键:各种视角切换;

F11:退出游戏;

F12:退出比赛;

1:控制器选择;

2:阵形调整;

3:比赛设定;

4:重放及保存最后一个入球;

5:球队技术统计;

6:进球时间及队员显示;

7:吃红、黄牌队员及时间;

8:打开或关闭全局视窗;

A:铲球，踢高球。Alt + A 或 Ctrl + A 将球挑起来;

S:切换队员、传球。Alt + S 或 Ctrl + S 为带球过人;

D:射门，抢断。Alt + D 或 Ctrl + D 为假装射门，然后过人;

Ctrl 和 Alt:调节任意球弧度。

方向键:跑动方向。其中上下方向除了表示横向跑动外，还可确定射门打的是滚球还是凌空球，因此射门不需要再按两个方向的组合键，这样较不容易打飞。

其他:边锋突破时可先用 Alt + E 或 Ctrl + E 晃过对方后卫，沉底中用 S 键传中(不是 A 键)，中路接应的较容易得到球。Alt + W 或 Ctrl + W 带球 360°旋转，晃过对手。Alt + Q 或 Ctrl + Q 先踩在球上再挑到另一边。二过一动作可按 Q 键将球传给我方另一队员，让传球队员跑到前面去(此时是电脑控制球)，然后再按 S 键重新得到球，形成二过一。

倒钩的踢法：将控制快速切换到高吊球落点所在的队员，在球将落到头顶时快速连按射门键。

在对手得球时，Alt + Q 或 Ctrl + Q 为推人，按住 Q 键，猛烈地冲撞。双击 Q 键，用臀部或肘部进行身体对抗。

当球还在空中时，按住 A 可将球顶给队友。按 D 键为有力的头球/攻门。

在发任意球、角球或点球时，按住 Alt 键，球会转向右方，按住 Ctrl 键，球会转向左方。

在胜利后的欢呼声中，按射门键可听到大鼓声，按传球键可听到人群的欢呼声，按冲刺键可听到号声。

三、完全攻略

电脑智商

《足球 97》在电脑智商方面没有太大的进步。经常会出现这样一个场面：球就在你的守门员几步之遥的地方，然而他却熟视无睹，无任何扑救动作，最后你只能眼睁睁地看着对方前锋快马杀到、劲射破网。守门员的低能是《足球 97》中很明显的问题，而一名球员带球狂奔五、六十米破门入网的情况却又屡见不鲜。这些问题在《足球 98》里得到了明显改进。守门员的主动出击，救球能力大为改善，球员的积极拼抢使得整个游戏的对抗程度大为提高。同时以前在禁区前沿的"必定进球区域"也完全失效，不是被扑住就是打飞射高。《足球 98》还大幅度增加了球员间的相互配合。传球引入了提前量的因素，即落点在接球队员稍前一点的地方，因此可以方便地作出二过一、人球分过、二打二、插入空档等绝妙配合。真实地体现了足球的艺术性。而且还能做到以前做不到的晃过守门员的动作。只要处理得当并且运气不错，也可造成打空门的机会。因此说，这一代的电脑智商已经有了很大的进步。

画面

游戏的另一个出色之处在于细节刻画的极端细腻、逼真。以前的人头像都是一个样子，毫无表情、面无血色、五官模糊，而这一代的球员模样虽还不多，但已能清晰地区分出人种，而且表情富于变化。球员带球、晃动、脚后跟踝球、挑射、急停无一不细腻逼真，其真实度远可与 PS 机足球名作《J 联赛》相媲美。游戏中还能看到其他任何一部足球游戏未曾有过的"情绪"表演。例如当脾气急燥的球员（如因斯）得到黄牌时，会走上去与裁判理论，裁判不由自主退后一步，作严肃状掏牌就给，犯规球员或是指着裁判抗辩或是一脸无辜甚至扭头就走，边走还边喊叫。如果是较理智的球员（如世界足球先生罗纳尔多），则会乖乖转过身，让裁判抄号。球队领先时，球员在开角球时会去煽动观众，反之落后时，个个垂头丧气的样子。进球后的花哨动作也多了许多，精彩而富有幽默气氛。游戏同时也注重了时效性，本赛季才转会的球员也可以在他的新老板那里找到确切位置。不像《足球 97》中西班牙甲级联赛找不到罗纳尔多，这些出色细节的存在无疑显著提高了游戏真实性。

比赛方式

由于游戏向法国 98 世界杯组委会申请了冠名权，因此除保留前作的 Friendly, Training, League 三种比赛选项，还把 International 与 Playoff 合并成了 Road to World Cup 98（世界杯 98 外围赛之路。）在这里可以自己领军从小组赛一步一步做起，走向世界杯赛场。

游戏对于前作中赛场评论太少而且就那几句这个弱点作了改进。现场评论语句数超过

了 3000 句，且评论比较合理，有针对性，配合极佳的画面简直就是电视直播。另外，上作中较好的人声背景也有所增加。

与《足球 96》相比增加的功能

在 Customize Squad 选项下有球队编辑（Team Edit），可修改球队的名称、主场、球服的颜色和式样。球员编辑（Player Edit）可编辑球员的姓名、发形、脸形、胡须、人种和各项技术数据。国家队选择（Internation Selection）可选择自己喜欢的球员组建国家队。

敲击 Esc 键弹出的选单中的瞬间回放（Instant Replay）增加了存储功能（Save），可存储精彩的入球和镜头。

中国队

中国国家队名单与上作大致相同，但增加了 Mao（毛毅军）、Fan（范志毅），Ma（马明宇）、Li（李铁），其中范志毅打的是前腰的位置，而原来的 Haidong（郝海东）打替补还踢的是中场。

足球经理

FIFA Soccer Manager

一、游戏简介

这是一款由 EA Sports 公司推出的模拟类游戏，也是该公司推出的 FIFA 系列的姊妹篇。游戏在 Win 95 下运行。游戏的全部队员资料来自国际足联的最新数据，完全与世界同步。游戏模拟一位足球经理的酸甜苦辣，操作界面容易上手，熟悉的队员名字、独特的游戏风格，令玩家爱不释手。游戏充分考虑到偶然事件，比如队员生日到了要放假两周，球迷的偶然捐助等。

二、完全攻略

我是新教练杰米（Jimmy），我将领导球队去夺取冠军，成为世界上最强的球队！

难度选择

进入游戏，可在 5 个国家的俱乐部中选择一支球队执教，这 5 个国家是英格兰、德国、法国、意大利、苏格兰，各国都有甲级和乙级队（英格兰更有超级联赛、甲级、乙级、丙级 4 个联赛），甲级队资金雄厚，队员实力强，到那里容易带出好成绩。水平提高后，可去带难度高的乙级队。初练的可先找一支实力强的甲级队伍带带。甲级队伍有 200 万的资金，乙级队只有 100 万，并且队员能力比甲级少 5 点，如果更低则只有 25 万。

游戏的基本管理有 4 大类，球队管理、球场设备管理、财政管理和临场执教。

球队管理（Sqaud）

球队管理下分编队（Team selection）、训练（Training）、转会（Transfer）、队员状况（Player information）和图表统计（Analysis）等 5 项。

编队：即选择上场配置，也就是上场的人物和踢的位置，以及替补阵容。根据每个人的能力、队员风格，也就是每个队员常使用的战术和在场上的位置把战术落实下去，哪个队员

应积极跑动，哪个队员应助攻至前场，谁要多多长传，谁需大脚破坏。确定队伍风格，也就是整个队伍的风格是进攻还是防守，是突破或是拉锯，拖延时间。球队的配合是长期以来形成的，最好不要去改变它，不过一些必要的战术配合还是要交代的。较弱的球队可试试防守反击战术，三条线上的中场往后缩；对于大刀阔斧型的球队来说，整个球队的中场要进行扩张。风格相反的当然要用相反的战术。球员个人的风格一般让他们自己去调整。

然后再确定分隔(biasing)，也就是分配铲球和抢断的比例，划定后场、中场和前场的范围。

训练：这里有一份对应于每个队员从星期一到星期六的时间表，从中确定每个队员的训练方式如射门(shoot)、过人、控球、头球、守门、往返跑、素质训练、练习比赛等。其中能力一项是对各个队员的能力进行全面的评估。不过每周至少要给队员放一天假。训练时可针对队员的能力有选择地进行，让守门员着重训练的有手接球(handling)、开球(Kick)和手抛球(Throw)等动作，后卫们注意协防(zonal defence)和抢断(tackling)，其他队员重视过人(passing)，两边的其他队员训练奔跑能力，前卫训练突破能力，前锋练射门能力。全队的配合训练每个队员每周两次。球队的替补队员和场外队员，每周参赛的机会比较少，要多进行一些练习赛。

转会：有转入和转出，这个项目中有队员信息，列出队员在本赛季的具体表现，并有对各个队员的情况分析。光靠原来这一班队员要想取得胜利是困难的，要经常去转会市场(Transfer Listed)看看。别的俱乐部是不会以原来的转会价格放人的，而且往往不会出售适合本队的球员。这时，要查看所有队员的名单直接与其他俱乐部交涉(All Players)，虽然这样价格要高很多，不过总可以买到适合的队员。在对球员选择上，年轻的队员有朝气、冲劲足、潜力大，是未来的希望；而明星在游戏中常常很快会衰退，花巨资请来的明星往往得不到回报就消亡了。

球场设施(Facilities)

在这个项目里要求对自己的主场场地进行维护和建设，其中包括球场的维护(Pitch Maintenance)。体育场的建设(Stadium)包括新建(Building)、扩建(Expand)和买地(Buy Land)等内容。

财政(Finance)

即使球队拿到冠军，如果财政上出现了赤字，也不行。财政管理包括俱乐部的收支状况(Assets)、俱乐部的资产一览(Club Assets)、每个队员的价值(Player Assets)、门票的价格(Tickets)及出售纪念品(Merchandise)的情况，以及向银行的贷款(Loans)状况。可以在财政收支分析图(Analysys)对自己的经营状况进行周统计、月统计和本赛季统计，门票收入多少，还欠人多少钱，与队员签订的合同期限(Contracts)及工资状况、租借地的合同。

财政上的经营可靠下面一些方式增加收入：门票、纪念品、贷款、租出场地、转出(租出)队员。其中门票收入是一大收入来源，观众多是收入的保证。先打出几场好球来提高观众对球队的兴趣，当观众兴趣大增时，就可以提高票价了。主场太小时，票价提高还是场场爆满，就要扩建球场了。如果没人来看球，可能是因为扩建了球场后球场的维护费没有跟上去，管理不好，所以没有观众前来观战，只要提高维护费用就行了。

租出场地也是收入来源之一，在体育场周围有很多建筑，把他们租借给别人，也有一笔可观的收入。不过一定要留一两个场地作为体育用品商店，以便出售货物。

纪念品买卖额与观众数量有直接关系。当主场观众暴涨的时候，可以出售纪念品，赚取更多的利润。可在体育场旁边开体育用品商店，每月除去成本，都可以有几十万到几百万的收入。

对于多余的球员，要迅速把他们转手给别人，转出他们不仅有一笔可观的转会费，还可以避免每月数目庞大的薪水。当然，球员租借出去也是必要的，因为有时还是要他们留着，会引起球队老化严重，到时候没有队员上阵了。转会队员的时候，要把握住货比三家的道理，价钱低了就不要卖。倒买倒卖球员赢利较多，不过要担一定的风险，一般不到 20 岁的队员增值潜力较大，而那些明星身价大多要下跌。

如果出现财政赤字，还可向银行贷款，缓解一时危机。

赛事安排和档案(Events Organiser)

游戏中可得知比赛日程(比赛预定的时间及本赛季前期的比赛状况)、比赛结果、联赛及欧洲杯赛的成绩表格。

档案一项可查阅本队已得到的冠军及荣誉。观看以前比赛的过程录像，对球队比赛的状况进行分析。

亲临现场执教

游戏中有执行下场比赛(Generate Next Match，不观看比赛过程)和观看下场比赛(Play Next Match，可以在比赛中指挥球队)两个选项。观看比赛可亲临球场。球场为斜 45°视角，双方队员的动作细腻真实。而且还有从体育场上空鸟瞰的视角，让教练制定新的打法。比赛中球打成死球就可对球员一一面授机宜。比分领先时可让全队故意拖延时间，落后时可使用突破犯规战术，这些都是根据场的情况临时作出的。临场执教也可以不干涉他们自由发挥，让他们全心去踢球。当比赛输赢已定，可让替补队员上场去锻炼锻炼。

经过大半个赛季的浮沉，球队脱颖而出，提前四轮夺冠，就可撤下正式队员，让替补队员和场外队员上场比赛，锻炼他们的能力。

经过一番奋斗，终于带出了一只出色的球队，经营了一个经济状况良好的俱乐部，球迷们向俱乐部经理高声欢呼，真是功夫不负有心人。

三、游戏心得

(1)游戏开始选择拥有大型球场的球队，即使是乙级队也无所谓，由于这些球队的主场上座率都不错，加上适当提高票价，因此很快在金钱上就比较宽松，在购进球星上可随意一些，这样很快就有一支很强的球队。

(2)选择队伍后，参加赛事，把可卖掉的球员全部卖掉，只剩下 11 个正选球员和替补队员，这时进入转会名单，选(全部队员)，能力 60－90，位置进攻和 AM，价值 0－500K，将 0－200K 的进攻球员的攻击型前卫用 3－5 倍的转会费转过来，然后再卖出，此时卖出的价均在 1500K 以上，这样，几个月下来，经济上不吃紧，就容易取胜了。此法不能在丙级赛事中使用。

第二章

电脑游戏秘技大全

Achutung Spitfire!

在启动游戏时加入"-cool"的参数，可得到无限生命。

Blood Omen
血的预兆

又译为《血魔传奇》。在游戏中快速按以下键可得到相应的秘技：

↑、→、攻击、行动、↑、↓、→、←：生命全满；

→、→、攻击、行动、↑、↓、→、←：魔力全满；

←、→、攻击、行动、↑、↓、→、←：查阅黑暗日记。

Catfight

在选择画面时，按下 A + D + T + W，可直接到达"Shinma"。

Chex Quest 2

在游戏过程中键入以下字符可得到相应的秘技：

DEANHYERS：就得更强大。
KIMHYERS：在地图中显示所在地。
ALLEN：发出辐射光线。
JOEL KOENIGS：得到 ootsponk。

Crazy Drake

在游戏时键入以下字符可得到相应的秘技：

COLIN：增加 20 个等级；
DEBUG：调试模式；
DRAKENUKEM：时间补满；
IDKFA：减少生命和体力；
EUROTECH：增加生命；
ONEREALITY：加体力；
PLUGANDPRAY：免费的炸弹；
RADIOHEAD：完成这一关；
ROCKETZRULES：得到 5000 分。

Defiance
挑战者

在游戏中按下 Pause 键暂停游戏，然后可输入以下字符得到相应的秘技：

ALLGUNS：所有武器都拥有用不完的弹药；

FPS：显示游戏帧数；

GHOST：打开或关闭窗墙模式；

HIDEENEMIES：显示或关闭敌人目标；

IAMGOD：打开或关闭无敌模式。

Diablo：Hellfire
暗黑破坏神之地狱火

先有多于 5000 的金，然后将一些装备放在物品栏中，只留一个空格（如果装备不够可到铁匠铺里购一些又便宜又占地的东西），在这个空格里放入 1 金（除了这个空格外不能有放有小于 5000 金的空格），把 5000 金（一堆）放在地上，关闭所有的窗口，再捡起这堆金子，你所选的角色会说："I have no room." 按 C 键会发现已有 5000 金了，但地上还保留那堆 5000 金，如此循环可得到任意多金子。

疯狂大飙车

修改存档文件?? .SAV，将 SECT 0000 的 DISP 0008 改为 XX，这里 XX 为 00 至 0F，可选相应的关卡。

Fragile Allegiance
脆弱的忠诚

作弊模式

进入 DOS 状态，启动游戏，键入"fragile/cKim. Jon. fmsti"进入作弊模式。现在可拥有大量现金，可观察地图上所有小行星，并可在 1 天内造出所有建筑，还能得到极有价值的有关异形生物及其贸易的情报。

秘技

Alt + F7：降低游戏速度；

Alt + F8：加快游戏速度。

Ignition
极速火焰

在游戏标题画面输入以下字符可得到相应的秘技：

BANARNE：增大车辆马力；

FILMJOLK：不断翻动游戏屏幕；

SKUNK：显示你的车辆的轮子；

SLASKTRATT：得到所有车辆；

STRINGS：击败所有对手车辆；

SURMULE：得到所有赛道；

SVINPOLE：切换游戏视角。

Katharisis

过关密码

1—1：BEE

1—2：SHIELD

1—3：WHIRLWIND

1—4：ELECTRICITY

2—1:BOMBSHELL
2—2:BORER
2—3:SWITCH
2—4:HEAT
3—1:LEVIATHAN
3—2:RAINBOW
3—3:SPRINGER
3—4:BAD DREAM
4—1:ANTENNAE
4—2:SLEDGEHAMMER
4—3:CAVITY
4—4:BULLET RAIN
5—1:GAINTS
5—2:PRIME TEAM
5—3:XL SHIPS
5—4:BLOOD BATH

Machine Hunter 机器猎手

在密码输入时输入以下密码可得到相应的秘技:

* * URANUS * *:无限连关;

* * SATURN * *:直接进入爆机画面;

??? HOST???:增加一个作弊(Cheat)选单;

2UNLIMITED:武器升级;

GET SACKED:只有关卡魔头,没有小喽罗;

GRIMREAPER:一枪毙命;

INVINCIBLE:无敌模式;

LAZYPLAYER:获得所有拾到的物品;

NO MISSION:激活退出区域(还没有完成任务时);

SHOWCREDIT:显示制作人员名单;

SHOWDROIDS:旧的开场画面。

Mission Force: CyberStorm 网际风暴

在CyberStorm目录里的CSTORM.INI加入以下字句,当你重新载入游戏(Load Game),就会出现新的秘技选单:

Heal Me:修复所有的"HERCs and pilots"。

It's Good To Be The King:得到百万的"Credits";

Here Me Some More:可以买到所有的HERCs

BrownNoser:升级。

Nooch

修改NOOCH.EXE,查找2B 46 EC,改为90 90 90,则原来要求在最后两分钟解开拼图密码锁的时间不再减少。

Soccer Kid 足球小子

体力不减

修改KID.EXE,查找FF 0E 84 00,改为90 90 90 90,则体力不减。

指数不减

修改KID.EXE,查找A3 42 00 83 3E,改为90 90 90 83 3E,则指数不减。

Outpost 2
远离地球Ⅱ

在游戏中按以下组合键可得到相应的秘技：

Ctrl + F8：自我改建；

Ctrl + F9：使驾驶者不能开火；

Ctrl + F10：进入决战；

Ctrl + F11：取消资源限制；

Ctrl + F12：改变 IQ。

Overkill
格斗杀神

隐藏人物

在人物选单上，按下 O 和 V 键，就可使用 Thundro；按下 K 和 I 键，就能使用 Zeuson Jr.。

无限体力

在最初的高分榜（Highscore Board）打入 NZL，然后重新开始游戏，将能拥有无限的血格。

Return to Zork
返回卓克

修改 RTZ.PRJ，将 SECT 0055 的 DISP 0235 到 SECT 0056 的 DISP 0009 都改为 00。

Shadows of the Empire
帝国阴影

使用以下名字可得到相应的秘技：

Credits：观看爆机画面；

R Testers ROCK：玩任何关卡。

Scud：Industrial Revolution
工业革命

跳关密码

2：OLD MAN

3：SHORT BUT TALL

4：DIET MNIP

5：TITHES

6：POPCORN

7：NOT POODLE

8：PACKET OF CRISPS

9：MEDICINE

0：SNOWBOARDING

11：216BIT

12：RENDERING

13：BEAR GAME

14：HORSE

15：KIDDYWINKS

16：JALLABALLABON

17：HOT HEVERAGE

18：MUNTRESS

19：PANTERA ROSA

20：RENNAISSANCE WEDDING

21：HECTIC MAN

Sub Culture
海底文明

用 16 进制编辑程序打开游戏目录下的 * .SAV 文件，将 Offset 52、Hex 34 上的数值改为 75 30，可得到 3 万现金。

Terracide
杀　　机

在游戏帮助选单中的密码(password)项内键入以下字符串，可得到相应的秘技：

barnsley：启动或关闭无敌模式；

batfine：最大防御；

clam-chariot：一次填满所有武器的弹药；

drugssuck：启动或关闭数据屏幕显示模式；

nozzle：进入选关画面；

phaal：启动或关闭弹药无限模式；

popov：启动或关闭穿墙模式；

welk：拥有所有有用的武器。

Tennis Elbow
网球易发症

在游戏进行中输入以下字符可得到相应的秘技：

Mtbal：网球变大；

Mtkil：赢得比赛；

Mtwin：赢得当前目标；

Spacebar + 右 Shift + .：赢得所有点数。

Three Dirty Dwarves
三个小侏儒

安装完后，进入 Win 95 目录，修改其中的 DWARVES.INI 文件，在里面添加一行内容：

Passwaord = AAAAAAAA

进入游戏后可发现游戏中所有的关卡都能选择进行。如果文件中原来就有 Password 行，则改为“AAAAAAAA”就行。

Uprising
起义

又译为《暴动》。

共享版秘技

在游戏中按下 T 键进入对话框。在对话框中输入“chump”可刀枪不入。

正式版秘技

在游戏中按下 M 键，画面左上角会弹出一个对话框。在对话框中输入相应的字符串可得到相应的秘技：

$ @!：可得到 1000 万便士，只能使用 3 次；

afterlife：半死不活；

chump：生命复原；

chumpchump：进入超级生命模式(Superchump)；

dangerous：弹药无限；

sammax：可看到地图上的 Sam 和 Max；

tuff ass：超级武器。

super chump：高速、无敌，使用此条秘技需先进入“chump”无敌模式。

dangerous chump：无限武器、无敌，使用

此条秘技需先进入"chump"无敌模式。

tuff ass chump：超级武器、无敌，使用此条秘技需先进入"chump"无敌模式。

dangerous super chump：无限武器、高速、无敌，使用此条秘技需先进入"chump"无敌模式。

tuff ass dangerous super chump：无限武器、超级武器、高速、无敌，使用此条秘技需先进入"dangerous super chump"无敌模式。

丛书策划：周金辉　杨庆川
著　　者：高　晶
责任编辑：张懿心
封面设计：田智勤



北京万水电子信息有限公司
Beijing Multi-Channel Electronic Information Co., Ltd
地址：北京市车公庄西路 20 号
邮编：100044
电话：(010)68488278　68488268
传真：(010)68488238
E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn



ISBN 7-80124-713-2
9 787801 247131 >

ISBN 7-80124-713-2/TP · 145

定价：18.00 元